N° 40 BIMESTRIEL 22 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

HISTOIRE

LES JEUX DU MOYEN-AGE

A QUOI JOUENT NOS HOMMES POLITIQUES ?



MEGA

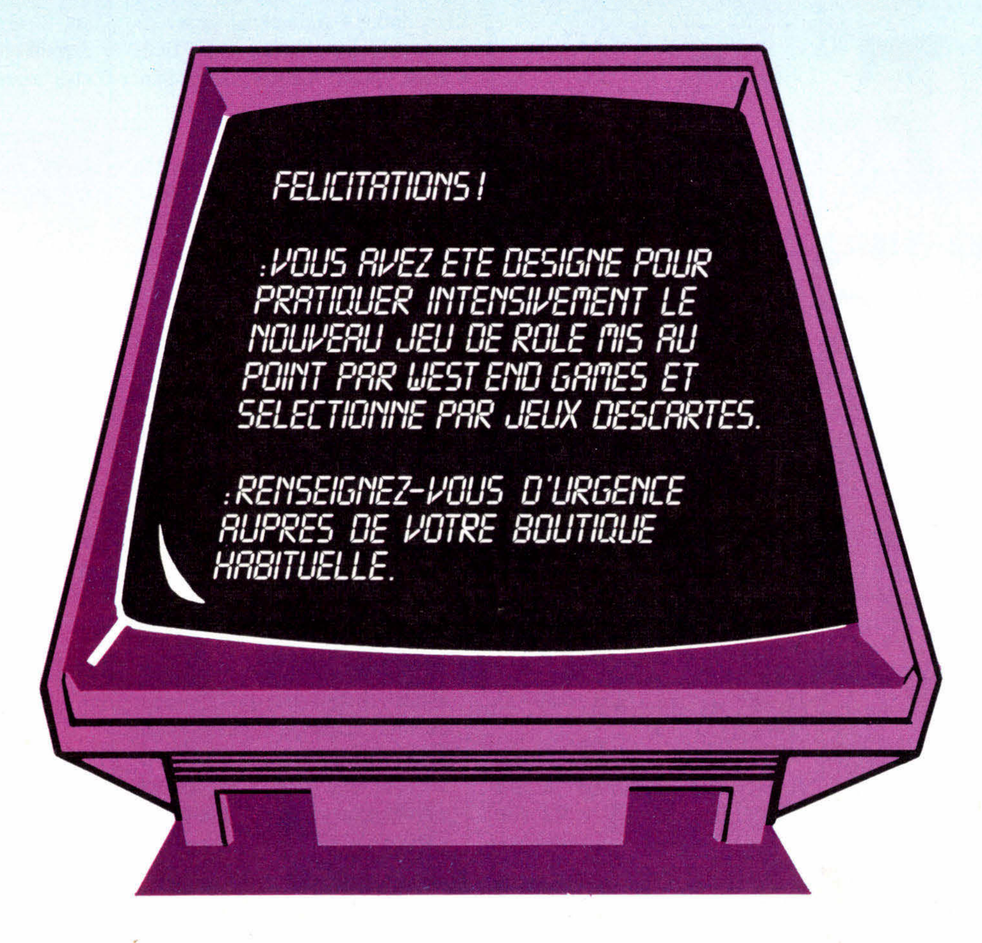
UN SCENARIO INEDIT ET DE NOUVELLES PRECISIONS

VARIANTES

POUR MIEUX JOUER A RISK


CASUS BELLI
C'EST MONSTRUEUX !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
La Compagnie des Glaces
+1 scenario
Railway Rivals
& les autres
Wellington's Victory
Et un Dandurrir par Arno
Tous les deux mois, les meilleurs scénarios, les nouveautés les plus épouvantables du jeu de simulation, les aides au jeu, les monstres et toute l'actualité : tournois, clubs et grognements de couloirs...
N'ayez pas peur de vous faire peur !
Chez les meilleurs marchands de journaux !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation

L'Ordinateur vous parle :



PARANOIA
PARANOIA
PARANOIA

LA FOLIE AU STADE TERMINAL



Pour tout achat par correspondance, détacher ou découper le bon ci-dessous :



Je désire recevoir pour PARANOIA :

- ☐ La boîte de base — 149,00 F
- ☐ Le premier module «Pressez les Oranges !» — 39,00 F
- ☐ L'écran de MdJ et ses mini-modules — 64,00 F

J' ♥ L'ORDINATEUR.

Voici mon nom et mon adresse :

NOM : ______________________ PRÉNOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________________ PAYS : ______________________

Veuillez m'adresser les articles cochés ☐ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

LE JOURNAL DE JESSIE

Grégorie De Lapparent

TAPEZ JESSIE !

D.P.M? DIPLOMACY PAR MINITEL !

Les amateurs de *Diplomacy* (Diplo pour les intimes) sont nombreux, très nombreux. Certains jouent par correspondance. D'autres commencent à jouer par Minitel. Avec nos amis de *Vopaliec**, un zine qui s'est spécialisé dans *Diplo par correspondance*, nous avons mis une procédure au point pour vous faciliter l'organisation de partie. Pas de surprise, DPM coûte deux fois plus cher qu'en utilisant les timbres, mais se déroule huit fois plus vite! A vous d'apprécier.

Comment faire ?

1. Une partie est à l'initiative d'un arbitre, qui se fait connaître et recueille les noms des participants de la manière suivante :

• l'arbitre s'ouvre une *boîte aux lettres* (en abrégé *BL*), disons MJDIPLO 75 ;

• Il passe une petite annonce dans la rubrique *cherche partenaire* (toujours dans le service *PA*).

2. Chaque joueur intéressé procède comme suit :

• il s'ouvre une *boîte aux lettres* dans le service *BL*, par exemple JDIPLO56.

• il répond à l'annonce de l'arbitre en lui laissant un message lui indiquant le nom de sa *BL* et ses coordonnées (notamment téléphoniques).

3. L'arbitre sélectionne les participants comme il l'entend pour entamer une partie (par exemple, il prend les sept premiers qui ont répondu à son appel), puis les informe en leur laissant un message dans leur *BL*.

L'arbitre et les joueurs se débrouilleront pour l'attribution des différents pays. L'arbitre indique à chaque participant le nom de la partie qui va commencer. Plutôt que Partie 1, choisissez de courtes phrases, c'est plus amusant.

L'arbitre indique aux joueurs que la partie est commencée. La partie se déroulera à la fréquence de deux tours de jeu par semaine, en respectant la chronologie suivante :

• lundi et jeudi : chaque joueur envoie ses ordres dans la *BL* de l'arbitre. La limite d'envoi est 19h00. Au-delà de cette heure, l'arbitre considérera qu'aucun ordre n'a été transmis.

• mardi et vendredi: l'arbitre collecte les ordres des joueurs, analyse la situation. Il donne les résultats sous forme d'annonce dans le service *PA*, rubrique *Avis des clubs.* Et ce avant 19h00. A cette heure, l'annonce est validée et tout le monde peut lire les résultats.

Le reste du temps est consacré à la négociation entre les joueurs. Ils sont libres de correspondre comme bon leur semble. On peut conseiller aux joueurs de correspondre par téléphone lorsqu'ils sont séparés par de courtes distances et par Minitel sur de longues distances (c'est moins cher).

** Renseignements: téléphoner à Patrice Verry, 41 68 40 15 (à Angers), entre 18 et 19 heures ; ou écrire à Vopaliec, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers, ou mieux par Minitel, laissez un message dans la BL de "Vopaliec 49".*

HEU... UN CERTAIN NOMBRE !

Vous l'avez compris. Dans ces pages, je ne tiens pas à me casser la tête! Pour tout le reste de la revue, je passe mon temps à tout calculer, vérifier, corriger pour qu'il n'y ait pas d'erreurs et que les solutions soient justes. (Si j'entends un murmure je me fâche tout rouge!). Eh bien ici, dans mon petit journal, je vous propose ce qui m'a plu dans mon courrier... Mais après, c'est à vous de vous débrouiller.

Tiens, par exemple, essayez donc un peu de répondre à Stéphan Tassart de Paris.

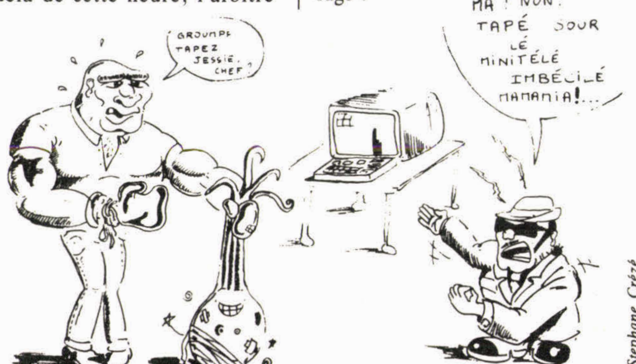
"Si je prends un jeu de dominos classiques, combien y a-t-il de manières différentes d'aligner 7 dominos en respectant la règle ?"

Ah, ah! J'attends vos réponses! Et ne m'envoyez pas que le nombre... le raisonnement m'intéresse...

Au fait, ça me rappelle un problème que m'avait posé un lecteur il y a belle lurette. Et qui a laissé muets plus d'un brillant matheux.

"Combien de grilles de loto dois-je jouer pour être certain d'en avoir au moins une qui gagne quelque chose, c'est-à-dire qui comporte au moins 3 bons numéros".

Ça a l'air facile? Hum... bon courage !

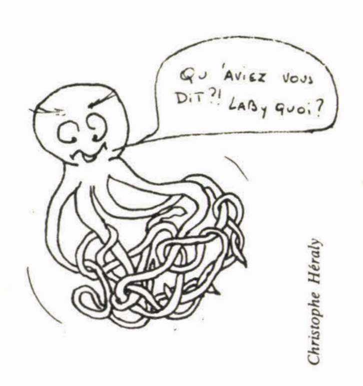


Stéphane Crézé

MEGA, HEIN ?

Dites donc, vous ne devez vraiment pas être terribles en "déceler détails" ou "obtenir renseignements". Depuis que *Mega 2* est paru, je suis submergée de courrier, par écrit et par Minitel (tapez JESSIE !) me demandant si on peut encore trouver *Mega 1* et comment ! Il y en a même qui passent des petites annnonces proposant des prix exorbitants pour ce petit chef-d'oeuvre (c'est vrai). M'enfin... *Mega 1* n'est pas encore une pièce de musée. Vous pouvez le commander en utilisant le bon page 1 ou l'acheter chez moi, 5 rue de La Baume, 75008 Paris (M° St Philippe du Roule ou Miromesnil). Dans les deux cas, ça ne vous coûtera que 25 F.

Quant à *Mega 2,* vous devez encore le trouver chez votre marchand de journaux. Si, en septembre, il y en a encore qui ne l'ont pas acheté, je ne leur parle plus, na !



Christophe Héraly

LOTO-ROUTE

Si par hasard, en évitant soigneusement les itinéraires recommandés par Bison Futé, vous avez pu échapper aux bouchons sur la route de vos vacances je vous déconseille fortement le petit jeu suivant. Mais si, logiquement, vous êtes en train de rouler au pas à deux mètres de la voiture qui vous précède, essayez de passer vos nerfs avec ce petit divertissement proposé par Jacques Alardet de Bessenay, dans le Rhône.

Notez les 3 ou 4 premiers chiffres de la plaque de l'abruti qui compromet votre moyenne. Par exemple, de 2875 JES 75 (Ah, un Parisien, ça ne m'étonne pas!) vous retenez 2, 8, 7 et 5. Puis, en combinant ces nombres et les 4 opérations élémentaires à la manière du "compte est bon", vous tentez d'obtenir la plus longue suite possible d'entiers naturels.

Par exemple : 8 − 7 = 1
2 = 2
8 − 5 = 3
8 : 2 = 4
etc.

Avec notre exemple, vous arriverez ainsi jusqu'à (7 × 5) − 2 = 33.
Mais comment obtenir 34? C'est fini, vous n'avez plus qu'à prendre en chasse une autre voiture. Je vous autorise à jouer tout seul mais vous pouvez organiser des matches. Chacun, à son tour, propose une solution pour un nombre. Le premier qui est bloqué a perdu.
Tiens, au fait, petit problème. Quels sont les 4 chiffres qui permettent d'aller le plus loin possible? Je n'ai pas eu le temps de réfléchir à la question. Alors... j'attends vos réponses.

REGASP !

L'épidémie de Gaspite s'est dangereusement étendue (voir J&S 38 et 39). Vous avez été encore plus nombreux à m'envoyer les solutions des trois nouveaux problèmes.
Les figures imposées ne vous ont pas plus résisté que le casse-tête de base. Le premier à avoir envoyé les solutions est Sylvain Huet, de Paris 12e. Il nous raconte sa matinée :
7h -mise sous tension du *T07* et mise en route du programme de recherche.
A 7h10, le micro s'arrête sur un bip. Il a trouvé! (diagramme JS en 31 coups).
A 8h00, lancement de la recherche sur la "croix".
A 8h35, bip! Une solution en 32 coups.
A 8h40, lancement de la troisième recherche. A 9h15, bip, une solution en 30 coups !
Bravo Sylvain. Comme il dit, "je vais pouvoir décompresser durant tout le reste de la journée"... de classe! Sylvain Huet, 14 ans, est -déjà- l'auteur d'un programme, *Reverse* (un Othello/Reversi) édité par Gazoline Software. Un grand bravo et... un abonnement d'un an à *J&S*.
Mais pour l'instant on arrête là. J'ai compris. Vos programmes sont au point et ce sont vos micros qui font tout le boulot ! Mais voici un nouveau casse-tête: trouverez-vous un problème de *Gasp* qui ait l'air de mieux résister à la programmation ?

		X	X				X
X	X	X			X	X	X
X				X	X	X	X
X	X						X
	X	X					X
			X		X		X
	X	X	X	X			
	X			X		X	X

X	X		X	X		X	X
X							X
		X	X	X	X		
X		X			X		X
X		X			X		X
		X	X	X	X		
X							X
X	X		X	X		X	X

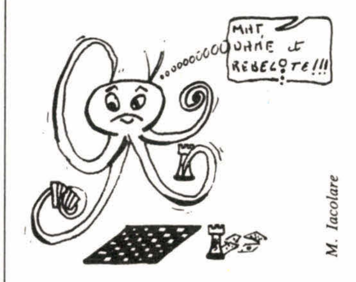
X	X					X	X
	X					X	
	X					X	
X	X					X	X
X	X		X	X		X	X
X		X			X		X
			X	X			
X		X	X	X	X		X

A L'ENCRE...

Tous les dessins de cette page sont l'œuvre de mes petits lecteurs adorés. Continuez à me dessiner... J'aime ça! Mais encore une fois, pas au crayon! A l'encre !

VRAIMENT GATES

Tous ceux dont le nom est cité dans ces pages, pour avoir signé un dessin ou un jeu, gagnent un abonnement d'un an à J&S. Avouez que je vous gâte !



M. Iacolare

EN ATTENTE

Au moment où j'écris ces lignes que vous attendez avec une avide impatience, vos premières réponses à mon questionnaire commencent juste à arriver. Je ne peux donc pas encore vous rapporter toutes les horreurs que vous pensez de moi. Mais ne craignez rien, vous y aurez droit dans un prochain numéro.
Cela dit, rien ne vous empêche de continuer à me faire part de vos remarques et vos suggestions.
Je lis très attentivement toutes vos lettres et même si je ne le dis pas toujours, il m'arrive d'en tenir compte. A bientôt et... bonnes vacances !

Entre la couverture et la page 1 se situe un encart « abonnement » de 2 pages. Diffusion France Métropolitaine.

SOMMAIRE 40

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Photos de couverture : Aslan, Chesnot, Delahaye, Ginies, Goitia, Rebours, Robert, Stevens, Suu, Torregano, Witt-Sipa press.

ECHECS : LES PROGRÈS DES PROGRAMMES

JEUX & JOUEURS

La lutte est acharnée pour le titre de meilleur programme du monde. Cray Blitz et Hitech restent les mieux placés. Avec, en perspective, l'affrontement avec les champions humains.

C'est à Cologne que s'est déroulé du 11 au 15 juin dernier le cinquième championnat du monde d'échecs sur ordinateurs. Cette compétition qui a lieu tous les 3 ans permet de confronter les performances des petites machines ou des micro-ordinateurs et celles des énormes monstres à la puissance de calcul phénoménale que sont *Belle, Cray Blitz, Nuchess*, etc. Dans les précédentes éditions, *"il n'y avait pas eu de match"*; avec des capacités d'analyse cent fois supérieures aux micros, les macro-machines se battaient entre elles pour les premières places, et ne laissaient que les miettes aux "petits" (voir 4e championnat à New-York en 1983, n° 25 de *J&S*). Or, l'incroyable révélation du tournoi de Cologne, que le classement final ne montre hélas qu'en partie, c'est que la qualité exceptionnelle de certains programmes sur micro est aujourd'hui capable de compenser la force brute des gros ordinateurs aux programmes beaucoup plus sommaires. Ainsi à la 5e et dernière ronde vit-on une partie *Rebel* (Micro calculant environ 500 coups par seconde) contre *Bebe* (Macro calculant environ 45 000 coups par seconde) qui fut pendant plus de 30 coups à l'avantage du nain sur le géant. Et si *Rebel* n'avait pas fait finalement une faute, et une seule mais hélas décisive, dans cette partie... il aurait tout simplement été sacré champion du monde 1986!

Lorsque débuta la première ronde dans le grand hall des expositions de Cologne, le favori de tous était *Hitech* (High Technology) mis au point par le professeur Hans Berliner et son équipe de l'Université de Pittsburgh.

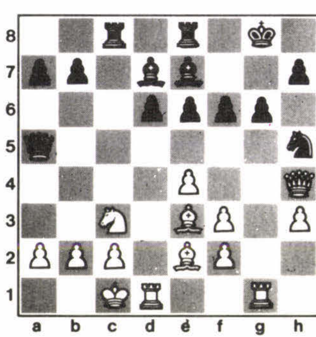
Berliner est un des grands noms de l'intelligence artificielle depuis plus de 20 ans. Mais alors qu'il a réussi à concevoir un programme de backgammon qui battit le champion du monde humain 7 à 1, ses tentatives dans la programmation des échecs n'avaient guère été couronnées de succès. Etrange paradoxe lorsqu'on sait que Berliner fut champion du monde d'échecs par correspondance, qu'il opposa plusieurs fois une terrible résistance à Bobby Fischer sur l'échiquier et qu'il eut un classement Elo supérieur à 2400 !

Hitech se compose d'un ordinateur central *Sun*, et de 64 microprocesseurs fonctionnant en parallèle et gérant chacun une case de l'échiquier! Une technique tout à fait originale et semble-t-il d'une grande efficacité puisqu'*Hitech*, inscrit régulièrement dans des tournois humains aux Etats-Unis depuis un an, est parvenu à avoir un classement US de 2352. De fait, à Cologne, lors des quatre premières rondes *Hitech* donna l'impression d'être invincible. A la 2e ronde, il provoque même l'admiration des GMI présents Hort et Pfleger (Allemagne). Mais jugez plutôt:

Schach 2.7 vient de jouer **19. ...Dc5– a5**



La partie décisive. Malgré la défaite de Hitech, son concepteur Hans Berliner reste très optimiste.



comment *Hitech* "matraque"-t-il son adversaire?

Réponse **20. Fb5!!** coupe la Dame noire de la défense du Cavalier h5 **20. ...F×b5** forcé sinon les noirs perdent une pièce **21. D×h5, g5; 22. F×g5!, f×g5; 23. T×g5+, Rh8; 24. Tdg1** et *Schach 2.7* abandonne, car il lui faut donner le Fou et la Dame pour éviter le mat **24. ...Fe2; 25. T×a5, F×f3; 26. D×f3,** 1-0.

Très impressionné, Hort déclara qu'avec les noirs il aurait brouillé les cartes en jouant 21. ...T×c3. Berliner lui assura que cela n'aurait rien changé et qu'*Hitech* ne se serait pas laissé bluffer si facilement. Hort paria 100 marks... et les perdit en quelques secondes! La machine annonçant mat en 7 coups et donnant toute la variante 21. ... T×c3; 22. T×g6+!!, Rh8; 23. D×h7+!!, R×h7; 24. Th6+, Rg7; 25. Tg1+, Rf8; 26. Th8+, Rf7; 27. Th7+, Rf8; 28. Fh6 mat.



Les performances des programmes laissent perplexe le Grand Maître Vladimir Hort.

INFOS

Fort de cette démonstration et de quelques autres, *Hitech* affrontait à la 5e ronde le tenant du titre, *Cray Blitz*, en toute confiance. D'autant plus que le champion de 1983 avait perdu à la 2e ronde sans gloire contre le modeste programme allemand *Bobby*.

La consécration attendue ne vint pas, car avec les noirs *Hitech* fit le jeu, eut l'avantage durablement, mais commit une faute positionnelle qui lui coûta la partie, le titre mondial et le fit tomber du piédestal auquel il venait à peine d'accéder.

Quatre machines avaient finalement 4 points sur 5 et c'est au départage que *Cray Blitz* fut déclaré champion du monde pour la 2e fois consécutive. En 1980 à Linz deux programmes avaient terminé avec le même nombre de points en tête: *Belle* et *Chaos*, et ils avaient disputé une partie de départage. Un système tout de même plus juste que celui de Cologne, mais avec 4 ex aequo il aurait fallu disputer 6 parties supplémentaires... à 50 000 $ la partie.

Chez les micros c'est donc *Rebel* qui fit de loin la plus forte impression puisqu'il battit à la première ronde un des quatre premiers, *Sun Phoenix* et faillit bien récidiver à la 5e contre *Bebe*.

Il sera probablement commercialisé avant la fin de l'année par la firme de Munich, Hegener et Glaser dans une "boîte" Mephisto.

photos Pierre Nolot

Programme	Pays	1re Ronde	2e Ronde	3e Ronde	4e Ronde	5e Ronde	Total des points	Buckholz
1er CRAY BLITZ	USA	B 20 1	N 6 0	B 3 1	N 14 1	B 2 1	4	14.5
2e HITECH	USA	N 18 1	B 14 1	N 7 1	B 5 1	N 1 0	4	13.5 SB=10
3e BE-BE	USA	N 16 1	B 15 1	N 1 0	B 11 1	N 5 1	4	13.5 SB=8
4e PHOENIX	Canada	N 5 0	B 11 1	N 18 1	B 7 1	N 6 1	4	12.5
5e REBEL	Pays-Bas	B 4 1	N 12 1	B 6 1	N 2 0	B 3 0	3	17.5
6e BOBBY	RFA	N 19 1	B 1 1	N 5 0	B 8 1	B 4 0	3	15.5
7e PLYMATE	Suède	N 21 1	B 8 1	B 2 0	N 4 0	B 12 1	3	14.5
8e MEPHISTO	GB	B 9 1	N 7 0	B 17 1	N 6 0	B 14 1	3	13
9e DUTCH	Pays-Bas	N 8 0	B 19 1	N 11 1/2	B 15 1/2	B 13 1	3	11.5
10e NONA	Pays-Bas	N 14 0	B 18 0	N 21 1	N 22 1	B 15 1	3	7.5
11e ADVANCE 68	GB	B 17 1	N 4 0	B 11 1/2	N 3 0	B 19 1	2,5	14.5
12e LACHEX	USA	N 13 1	B 5 0	N 16 1/2	B 18 1	N 7 0	2,5	14
13e OSTRICH	Canada	B 12 0	N 20 1	N 15 1/2	B 16 1	N 9 0	2,5	11
14e SCHACH 2.7	RFA	B 10 1	N 2 0	B 22 1	B 1 0	N 8 0	2	15
15e CYRUS 68K	GB	B 22 1	N 3 0	B 13 1/2	N 9 1/2	N 10 0	2	13.5
16e VAXCHESS	USA	B 3 0	N 23 1	B 12 1/2	N 13 0	B 17 1/2	2	11
17e CHAT	RFA	N 11 0	B 21 1	N 8 0	B 19 1/2	N 16 1/2	2	11
18e BCP	GB	B 2 0	N 10 1	B 4 0	N 12 0	B 20 1/2	1,5	15
19e ENTERPRISE	Danemark	B 6 0	N 9 0	B 20 1	N 17 1/2	N 11 0	1,5	12
20e AWIT	Canada	N 1 0	B 13 0	N 19 0	B 21 1	N 18 1/2	1,5	10.5
21e REX	USA	B 7 0	N 17 0	B 10 0	N 20 0	N 22 1	1	10.5
22e SHESS	Pays-Bas	N 15 0	—	N 14 0	B 10 0	B 21 0	0	8
23e KEMPELEN ATARI	Hongrie	—	B 16 0	—	—	—	0	2

Comment lire le tableau : la lettre en haut à gauche indique la couleur avec laquelle a joué le programme : B(lanc) ; N(oir). Le nombre en haut à droite indique le numéro de son adversaire : 20 = Awit ; 6 = Bobby ; 3 = bébé ; etc. Le chiffre central est le résultat : 1 = gain ; 1/2 = nul ; 0 = perte.

BRIDGE : UNE PREMIÈRE

Organisé par la Fédération Française de Bridge, sous les auspices de la Fédération Mondiale, le premier simultané mondial Epson de Bridge s'est déroulé le 14 juin 1986 à partir de 20 heures (temps universel) dans le monde entier.

José Damiani, président d'honneur de la FFB, membre du comité exécutif mondial a été l'instigateur de cette énorme gageure. Il continue ainsi avec panache son travail de promotion et de vulgarisation du bridge dans le monde et plus particulièrement en France.

Cet événement sans précédent a été rendu possible grâce au soutien de la société Epson (Leader mondial des imprimantes pour la micro-informatique). Les résultats ont été gérés sur les ordinateurs Epson avec des logiciels conçus par l'équipe technique de la Fédération Française, dirigée par Gérard Neuberg.

Paris a été le centre organisateur et 66 000 joueurs ont concouru, répartis dans 70 pays. La plus grosse participation est venue des USA avec 34 000 joueurs, suivi par la France avec 12 000 joueurs répartis dans 250 clubs.



Gros succès français pour cette première, ici au siège de la Fédération.

Magnifique victoire de la France, qui s'octroie la médaille d'or et de bronze et 28 paires parmi les 100 premières (c'est-à-dire avec plus de 69% de moyenne), bonne performance également pour *Jeux & Stratégie*, puisque nos deux chroniqueurs Philippe Soulet et Freddy Salama se classent 90e!

Quelques petites améliorations permettraient d'augmenter sensiblement la participation et la fiabilité des performances; notamment en incitant davantage la participation des joueurs, par exemple en offrant aux premiers de chaque pays une invitation complète au championnat du monde par paires et en modulant les résultats des joueurs par l'indice de valeur de chaque tournoi; en effet il est beaucoup plus facile de réaliser 78% dans un tournoi de débutants que 65% dans un tournoi d'un bon niveau.

Souhaitons que la 2e édition de ce simultané mondial Epson connaisse un succès encore plus grand en atteignant peut-être la barre des 100 000 participants espérés...

Voici les résultats:

1. Frainais-Bouteille, FRA, 78,80%
2. Gerrard-Pennington, GB, 77,80%
3. Mme Dumortier-Thouzelier, FRA, 77,70%
4. Joffe-Forjaz, BRÉ, 77,30%
5. Mmes Ruben-Oyama, BRA, 77,20%
6. Donati-Ricciarelli, ITA, 76,79%
7. Gouch-Livesy, USA, 76,50%
8. Douat-Batifoulier, FRA, 75,95%
9. Steen-Kampsteeg, HOL, 75,40%
10. Rose-Mahmood, GB, 75,20%

F.S



A droite, Freddy Salama, après le simultané, explique sur un ordinateur Epson, les « finesses » du Bridge...

...UNION

Philippe Soulet qui s'était quelque peu éloigné de la compétition, revient la saison prochaine, avec un nouvel "associé", Michel Abecassis.

DAMES

OLYMPIADES

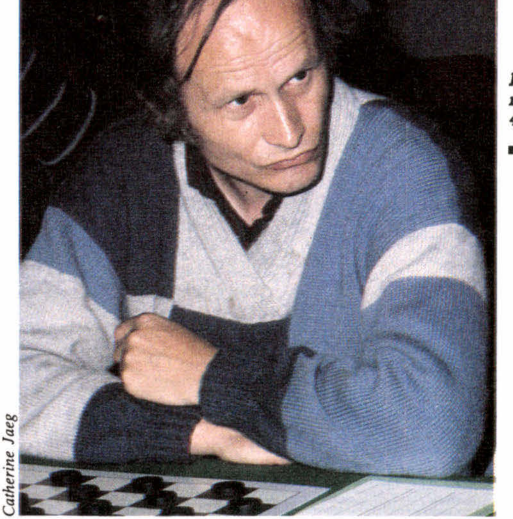
Les premières Olympiades du jeu de dames (championnat du monde par équipes nationales de trois joueurs), se déroulaient à Valkenburg (Pays-Bas) en mai dernier.

Douze nations y participaient : Italie, France, Belgique, Pays-Bas, URSS, Pologne, Yougoslavie, Israël, Suriname, USA, Brésil et Côte-d'Ivoire. En ce qui concerne l'Afrique Noire, regrettons le forfait de dernière heure de deux pays et l'absence d'autres, non affiliés à la FMJD (Fédération Mondiale du Jeu de Dames), mais berceau de forts joueurs comme la Mauritanie, la Haute-Volta, le Niger...

L'intérêt de cette compétition résidait dans le duel au sommet qui a opposé les deux meilleures nations damistes de la planète : l'URSS et les Pays-Bas. L'intérêt en était encore accru par la présence de Sijbrands, champion du monde en 73, et qui depuis lors, s'était retiré des compétitions internationales. Malgré sa présence sur le troisième damier des Pays-Bas où il a réalisé un véritable carton (21 points sur 22 possibles), l'URSS l'a emporté avec un point d'avance.

Tout s'est joué dans la troisième ronde lorsque les Pays-Bas n'ont pas pu faire mieux que match nul contre la Côte-d'Ivoire ; le premier damier ivoirien, totalement inconnu en Europe, réalisant l'exploit rarissime de battre Clerc, deuxième au dernier championnat du monde à Dakar. Sijbrands a tout de même sauvé son pays d'une humiliation en battant Niamke, autre illustre inconnu. Quant à l'URSS, elle a gagné tous ses matchs, sauf le dernier contre les Pays-Bas, où les joueurs russes se contentaient de la nulle afin de conserver leur point d'avance.

La troisième place est revenue à la Côte-d'Ivoire avec 15 points suivi du Suriname 14. Le premier joueur de ce pays, Auttar, a réalisé un véritable exploit en faisant au premier damier le même nombre de points que Gantwarg, champion du monde ! Il obtient sa deuxième norme de G.M.I., ce qui lui permet d'obtenir le titre. Suivent à la 5e place la Belgique et l'Israël, la France est 7e, la Pologne 8e, l'Italie 9e, les USA 10e, la Yougoslavie 11e et le Brésil, dernier avec 2 points.


Catherine Jaeg

Le Néerlandais, Hermelink, vainqueur du 4e Open d'Issy.

HERMELINK VAINQUEUR A ISSY

Le traditionnel open international de Dames d'Issy les Moulineaux a eu lieu du 1er au 8 juin dernier. Près de quatre-vingts participants de neuf pays: Belgique, Brésil, Canada, Côte d'Ivoire, France, Mali, Pays-Bas, Sénégal, et USA.
Le tournoi se déroulait en huit rondes, système Suisse. Sans une trop grosse surprise, le Néerlandais Hermelink remporte la première place avec 13 points. Suivent là, surprise, ex aequo à la 2e place avec 12 points, Traore Issa (Côte d'Ivoire), Eran Binenbaum (Pays-Bas), Borst, Luteyn, Verdel. Hélas, contre- performance des Français, puisque Issalène et Guinard se classent respectivement 13e et 15e.
Signalons qu'un championnat de programmes de Dames avait été organisé par la même occasion par l'Institut Industriel du Nord (IDN) de Villeneuve D'Ascq. C'est le programme "Dames Skanner" sur Commodore 64 -128 K- qui remporta le premier prix. Ses deux auteurs (Serge Leclercq et Franck Tailliez) sont à la recherche d'un éditeur de logiciels. Avis!...

INFOS

JARNAC

Val Thorens accueillera cet été, du 10 au 13 août, dans le cadre de son festival annuel, le 1er championnat du monde de Jarnac (avec participation de la France, la Suisse, la Belgique, la Tunisie, le Zaïre, le Sénégal et le Québec). Un grand tournoi Open est prévu... Renseignements : P. Vieilly, 111, cours Jean-Jaurés, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.65.65.

SUR VOTRE AGENDA

- Du 1er au 14 août, à Dax (Landes), 46e championnat de France du jeu de dames.
- Du 15 au 30 août, à Epinal, championnat de France d'échecs.
- Du 6 au 9 septembre: Le monde de l'enfant, à Paris, porte de Versailles.
- Du 15 au 20 septembre: Sicob au Cnit, Paris-la-Défense et Sicob boutique, porte Maillot, Paris.
- Les 27 et 28 septembre: Tonnerre de Brest, 2e Festival de B.D à Brest.
- Du 1er au 5 octobre: Journées du Jouet de Pointe, à Poitiers.
- Du 23 au 26 octobre: Les journées du jeu, à Essen (RFA).
- Du 11 novembre au 4 décembre: championnat du monde de Dames à Groningen (Pays-Bas).
- Du 29 novembre au 7 décembre: salon des jeux et sports de l'esprit à Paris, porte de Versailles. (?)
- Du 28 janvier au 3 février 87: 26e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 28 mars au 5 avril 87: 2e salon des jeux de réflexion.

ECHECS

UN GRAND TOURNOI...

Du 25 mai au 16 juin s'est déroulé à Bugojno (Yougoslavie), le plus fort Tournoi d'Echecs jamais organisé. Un tournoi qualifié "d'historique" par Karpov lui-même puisque crédité pour la première fois d'une catégorie 16. Moyenne ELO des participants : 2627 !
Après un départ timide, voire inquiétant avec sa défaite contre Sokolov l'étoile montante des échecs soviétiques, l'ex-Champion du Monde Anatoly Karpov s'est finalement imposé logiquement dans un tournoi où il avait pourtant tout à perdre à l'approche de son match-revanche contre Kasparov, à la fin du mois. A bon entendeur salut !
Il faut souligner la 2e place de Sokolov qui s'affirme de plus en plus comme le numéro 3 mondial, derrière les 2 "K" ; le retour sympathique de Ljubojevic au plus haut niveau et la belle place de notre Boris Spassky "national", qui ne céda que contre Sa Majesté Karpov.
Au rang des déceptions, Miles qui n'a semble-t-il pas digéré son massacre face à Kasparov le mois dernier (0,5/5,5) et surtout Jan Timman capable du meilleur comme du pire.
Un Bugojno 86 historique qui aura permis aux "grands" de remettre les pendules à l'heure dans le classement mondial, et à Karpov d'adresser une bien jolie carte postale souvenir à qui vous savez ! **T.P.**

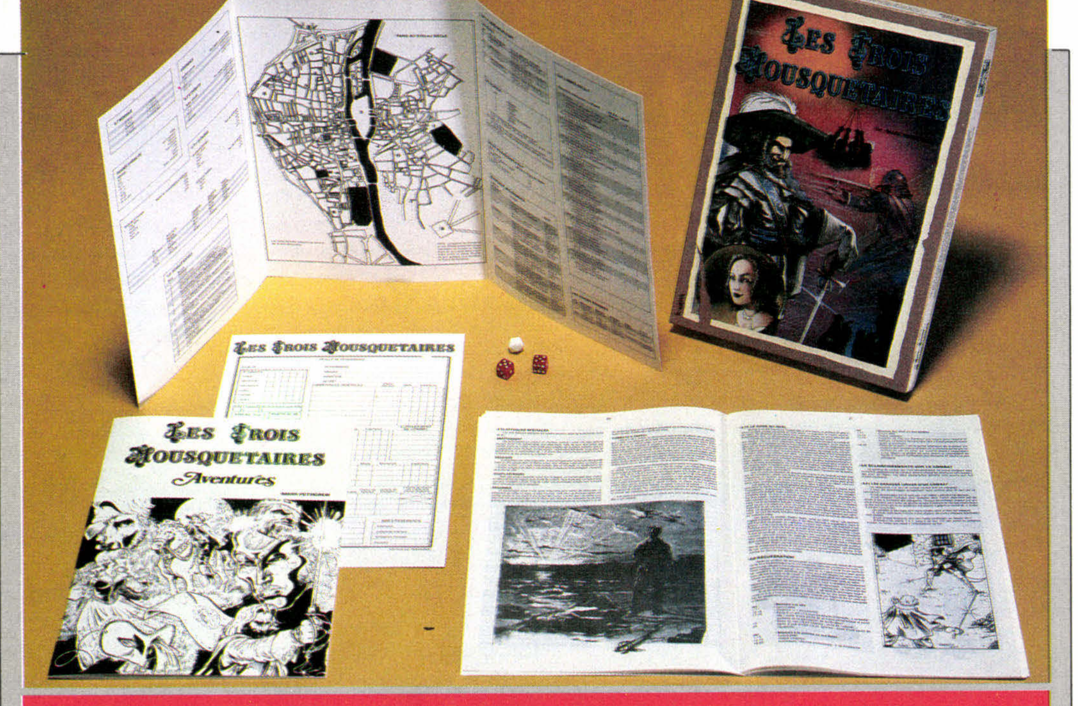
BUGOJNO 86 Cat. 16.	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	
Karpov 2700 1	+	0	1	=	=	1	=	=	+	=	=	1	=	=	=	1	8,5
Sokolov 2595 2	1	+	=	=	=	=	=	=	=	+	=	=	=	=	=	=	7,5
Ljubojevic 2605 3	0	=	+	=	=	1	0	1	=	=	+	=	=	=	1	=	7,5
Spassky 2610 4	=	=	=	+	=	=	=	1	0	=	=	+	=	=	=	=	7
Portisch 2610 5	=	=	=	=	+	0	=	=	=	=	=	=	+	=	=	1	7
Youssoupov 2645 6	0	=	0	=	1	+	1	=	=	=	=	=	=	+	1	0	7
Miles 2610 7	=	=	1	=	=	0	+	1	=	=	0	=	=	0	+	0	6
Timman 2645 8	=	=	0	0	=	=	0	+	0	=	=	=	0	1	1	+	5,5

VISA POUR GOULKO

L'ancien champion d'URSS grandmaître et mathématicien Boris Goulko a quitté le 29 mai son pays pour Israël via Vienne. Par des grèves de la faim, des appels aux grandes agences d'information et à la FIDE, puis plus récemment par une lettre à Gorbatchev et par une manifestation dans un parc de Moscou en compagnie d'autres refuzniks, Goulko ne cessait depuis 7 années de demander un visa d'émigration pour Israël. En revanche, la soeur de sa femme et son mari qui tentent depuis 13 ans d'émigrer n'en ont pas reçu l'autorisation. Accompagné de sa femme et de son fils de 7 ans, le champion n'a fait aucun commentaire sur le devenir de sa carrière.

TCHIBOURDANIDZE-POPOVIC: 4-4!

La triple championne du monde a bien failli perdre le match qui l'opposait à Belgrade au vice-champion de Yougoslavie. Mais sa combativité a été récompensée par cette performance. Les organisateurs envisagent d'autres rencontres de ce type.



LES TROIS MOUSQUETAIRES

(Fantasy Games Unl./Hexagonal)

matériel :

- un livret de règles
- un livret de scénarios
- un écran de jeu
- un modèle de feuille de personnage
- trois dés à 6 faces et un dé à dix faces.

Le tout dans une boîte cartonnée.

but du jeu :

En ce 17e siècle mouvementé, où duels, intrigues, bagarres et aventures sont quotidiens... Les aventuriers de tout bord cherchent une raison de vivre: l'action, le pouvoir ou les richesses.
Comme dans tous les jeux de rôle, le but est avant tout de vivre une aventure; les joueurs tenteront de garder en vie leur personnage, afin qu'il puisse choisir sa voie et gravir ainsi l'échelle sociale.

le jeu :

tout commence par la création des personnages: caractéristiques, compétences et origines (allant du simple larron au richissime noble). A cela s'ajoutent les avantages et secrets. Ce qui permettera une meilleure définition psychologique des personnages ou tout simplement sera une aide précieuse en cours de partie.
Une grande partie des règles est consacrée aux combats à mains nues, aux armes blanches ou aux armes à poudre. Sans oublier le duel, si fréquent à l'époque... Certaines précisions peuvent paraître fastidieuses et complexes, mais elles sont assez réalistes et bien utiles...
Un chapitre traite des positions et rangs sociaux, si "mobiles" à cette époque. On y trouve ainsi la description de nombreux "métiers" et titres; et surtout les possibilités de s'élever dans l'échelle sociale selon son niveau. Les compétences évoluent de la même manière, où avec l'expérience, un personnage peut devenir "maître" en la matière.
Enfin, un appendice permet d'en savoir plus sur la vie quotidienne au 17e siècle, agrémenté de cartes et de plans.

commentaires :

Au vu de la boîte et de son contenu, une première impression sinistre dégagée par les illustrations qui ne rendent pas l'ambiance mouvementée et colorée des films de cape et d'épées...

Mais si l'on passe outre, on s'aperçoit que l'on tient entre les mains tous les ingrédients d'un excellent jeu de rôle, qui, de surcroît, a su trouver lui l'humour et la bonhommie de ces fameux films.

Bien entendu, pour profiter au maximum de ces "trois mousquetaires", il faut se plonger immédiatement dans l'ambiance, et une lecture du roman de Dumas n'est pas inutile, surtout pour le meneur de jeu. Signalons que ce jeu ne s'adresse pas à des joueurs débutants pour la complexité de certaines règles et la grande part donnée aux rôles des personnages au sein de ce 17e siècle. Une bonne expérience en JDR est donc souhaitable pour l'apprécier à sa juste valeur.

Pour finir, signalons que l'auteur américain M. Pettigrew s'est fort bien documenté sur cette période de notre histoire et même si quelquefois la précision et le réalisme historique ont été sacrifiés, ce n'est que dans le but, louable, de rendre le jeu plus attrayant. Le prix? Raisonnable, 160 F environ.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 3 et plus
présentation: 3/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 7/10
nous aimons ❤❤❤

MINI-MODULES

« Un module court, joué en une ou deux séances (...) c'est l'ambition des mini-modules AMJ ». C'est ainsi que se présente cette nouvelle collection d'aventures médiévales-fantastiques créée par Efgé.

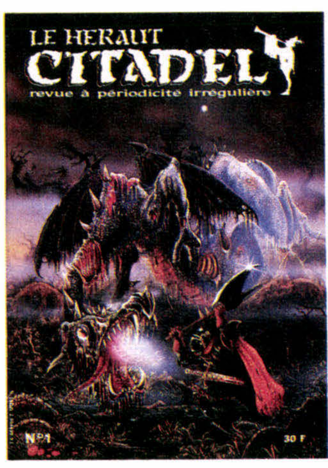
Ces modules sont plus précisément conçus pour *D&D*. Trois titres sont disponibles: *La Rançon* (expérience 3/4); *L'enfant perdu* (expérience 1/2); *Testament* (expérience 4/5). La présentation, bien qu'amateur (à la machine à écrire), est claire et précisé.

Format 145 x 210 mm, pratique. Bravo à cette expérience artisanale. Renseignements: 124 avenue A. Briand, 92120 Montrouge.

L'ILE DE PSYCHÉ

Ce scénario destiné au jeu de rôle *Féérie* (mais adaptable aux autres jeux de rôle de type médiéval-fantastique) rassemble en 24 pages tous les éléments pour le meneur de jeu. L'aventure est conçue pour au moins quatre joueurs, parmi lesquels figureront deux combattants, un jeteur de sorts et un spécialiste du crochetage et des pièges.
Les aventuriers partiront à la recherche du secret de l'ancienne civilisation dont le centre était l'île où se déroule l'action... Leurs principaux ennemis seront une bande de brigands ayant fait de l'île leur repaire. Nous avons apprécié les plans des lieux en encart et les fiches de personnages de rencontre. Bien réalisé. Durée de jeu approximative : 8 heures. Prix : 79 F. Édité par Les Elfes.





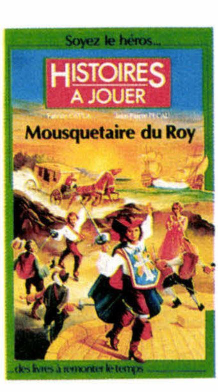
CITADEL

Le nº 1 de « Citadel - Le héraut » est paru... Une nouvelle revue consacrée à la figurine pour jeux de rôle de style médiéval-fantastique, et notamment les figurines Citadel, bien connues des amateurs. Nous avons apprécié les détails techniques permettant la peinture des figurines plomb-étain dans les meilleures conditions... Savoir ainsi peindre les cheveux, donner le rendu de la couleur chair, des humains comme celle des...morts-vivants !

En suivant, nous avons visité une très belle galerie de figurines, comprenant notamment gobelins, orques, halflings, elfes, demi-orques, gnomes, trolls, mutants, kobolds...villageois, etc. Bref tous nos copains de rencontre dans les donjons ! Seuls les Lezardmen manquent à l'appel. Très bons conseils techniques et très belles figurines, à ne pas manquer, mais seulement pour fanas. Regrettons seulement le manque de couleurs à l'intérieur. 30 F dans les boutiques de jeu.

JOUEZ AVEC L'HISTOIRE



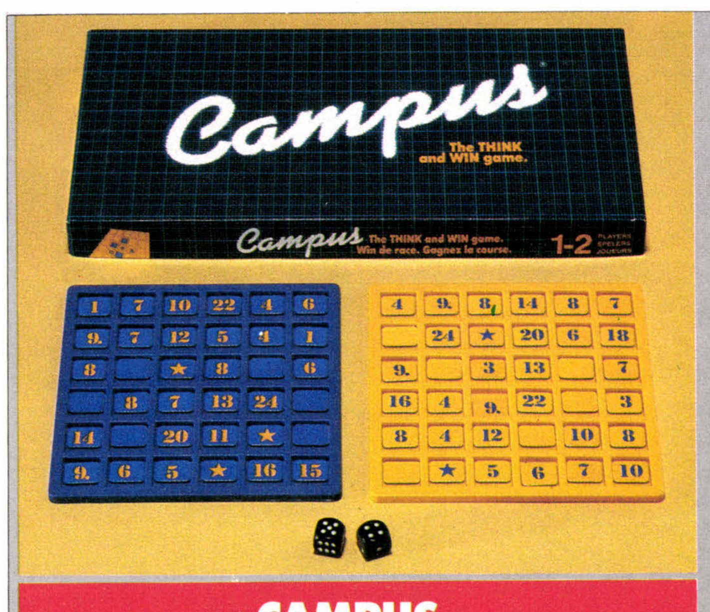




Les "Histoires à jouer" de Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau (tous deux bien connus de nos lecteurs) aux éditions Presse Pocket, se présentent comme des livres-jeux d'aventure classiques. A ceci près que l'approche ludique y a été poussée à un niveau plus élevé que dans les autres collections.

Première différence, le "fonds historique". Les scénarios proposés se déroulent chacun dans un décor historique ou mythologique reconstitué avec soin. *Le grand Mammouth, Le voyage d'Ulysse* et *Les mousquetaires du Roy* sont les trois premiers titres auxquels viendront bientôt s'ajouter *Les invasions Vikings, Les Samouraïs, La Révolution Française* et *l'Egypte Ancienne.*

Plus ludique avons-nous dit? Oui, si comme dans les autres livres-jeux d'aventure le lecteur-héros est convié à choisir son comportement au terme de chacun des quelque 200 paragraphes, il est également invité à "jouer dans le jeu". Ainsi, à plusieurs reprises dans chaque livre, vous serez amené à déplacer (à la pointe du crayon) votre personnage sur une grille d'hexagones représentant le terrain, un peu comme dans les wargames, mais en beaucoup plus facile. Une autre fois, ce sera un labyrinthe à parcourir, avec à chaque carrefour, un renvoi vers un court paragraphe. Ou encore, une grille logique à remplir en guise de laissez-passer, etc. Une approche intéressante et réussie. 23 F, en librairie.



CAMPUS

(Kenner, Parker)

matériel :

- deux dés à six faces ;

et pour chaque joueur :

- 1 plaquette carrée de six cases de côté ;
- 44 jetons représentant des chiffres de 1 à 22 ou une étoile (3 jetons).

but du jeu :

Être le premier à retourner tous les jetons de son support.

le jeu :

La plaquette est remplie de manière aléatoire à l'aide d'une partie des jetons posés côté face. Il va s'agir de retourner tous les jetons de sa plaquette, en un minimum de coups. Chaque coup correspond à un lancer de dés qui permet de retourner les jetons dont le total lui est égal. Un lancer de 4+5=9 permet de retourner le jeton marqué 9 ou ceux marqués 3, 5 et 1 ou 4+5 ou 2+2+4+1... Ou moins si on ne peut atteindre juste le nombre...

De plus, certaines configurations de lignes, de diagonales ou de colonnes permettent d'obtenir un bonus sous la forme d'un retournement supplémentaire. L'étoile par exemple est retournée, lorsqu'il n'y a plus de jetons ni sur sa rangée, ni sur sa colonne. Ces types d'opérations peuvent donner lieu à une réaction en chaîne, où les jetons se retournent successivement les uns après les autres.

commentaires :

La règle présente le jeu en solitaire et le jeu à deux.

La partie en solitaire consiste à établir une sorte de record en essayant de retourner les jetons de la plaque au mieux grâce aux lancers de dés effectués au fur et à mesure. Le joueur reprendra ensuite au départ mais en connaissant les tirages qui l'attendent. C'est une forme de réussite qui est intéressante et qui permet de s'entraîner pour le jeu à deux. Malheureusement la règle ne présente pas une forme de « duplicate » et se limite à jouer deux manches successives avec les mêmes dispositions utilisées à tour de rôle par chaque joueur. Rien n'est prévu pour éliminer la part de hasard représentée par les jets de dés.

A l'usage, vous remarquerez vite que certaines compositions géométriques sont propices aux retournements en chaîne.

Voilà donc, un petit jeu sympathique, sans prétentions, que vous gagnerez à enrichir de variantes de votre cru.

EN BREF :

type de jeu : tactique et hasard (pour le jeu à deux)
nombre de joueurs : 1 ou 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥



L'AN MIL

(Jeux Actuels)

matériel :

- 1 plateau (62 × 82 cm) représentant la France divisée en sept domaines et plusieurs territoires, décoré dans le style de la tapisserie de Bayeux. Présenté sous forme puzzle.
- 198 pions prédécoupés symbolisant les armées, les seigneurs, ainsi que différents marqueurs, possession, révolte, brigandage, château-fort.
- 41 cartes familles-événements.
- 28 cartes joueurs (situations civiles, militaires et religieuses).
- 21 cartes diablotins (genre de jokers pour se sortir de mauvaises situations).
- Un bloc de feuilles généalogie.
- Bien entendu, un livret de règles, mais surtout trois cartons d'aides de jeu servant à résumer les informations principales.

but du jeu :

accroître son pouvoir territorial par la possession, ainsi que politique par les alliances, les mariages, l'établissement des enfants dans le clergé, etc.

le jeu :

La France est divisée en sept domaines : comtés d'Anjou, de Blois, de Flandre, Duchés d'Aquitaine, de Bourgogne, de Normandie, domaine royal. Des territoires étrangers ou non attribués complètent le plateau de jeu.

A chacun des sept joueurs est attribué un domaine, ce dernier divisé en six pagi (du latin *pagus* qui donna pays en français, quelle culture !) qui reçoivent les pions chevaliers et fantassins.

La partie se joue en 12 tours allant de l'année 987 à 1033. Chaque tour correspond à 4 ans réels.

En début de partie, chaque joueur reçoit une carte mariage, hommage au roi (sauf le détenteur du domaine royal) et excommunications. Du paquet famille/événement est tirée une carte à chaque tour par le joueur en phase. Ces cartes ont deux fonctions. D'abord familiale : naissance d'un fils, d'une fille, mort d'un fils et d'une fille, d'une épouse, mariage, couvent, coup de foudre, sénilité, ermite ; puis événementielle : révolte d'un vassal, mal ardent, trêve de dieu, brigandage, pluie de grenouilles, excommunication, simonie.

Trois cartes diablotins sont distribuées à chaque joueur. Elles comprennent le mariage, la légitimation d'un bâtard ou d'une bâtarde, la mort d'une fille, d'une épouse, le miracle. Véritables jockers, elles permettent de contrer les cartes familles événements. Par exemple, la carte mort d'une épouse permet, si l'on était bigame de retrouver une situation légitime ou si sa femme était au couvent de redevenir libre afin de se remarier.

Chaque tour de jeu comprend :

— l'interphase, hommage au roi, attribution des chevaleries étrangères, arrivée des renforts.

— phase du joueur, elle comprend deux parties, la diplomatie et le jeu militaire. Dans la diplomatie, on retrouve nos cartes qui entrent en action ainsi que divers éléments tels que le choix pour un enfant d'être laïque ou ecclésiastique, les pèlerinages, les alliances, etc.

Le jeu militaire est assez classique : mouvement (de pagus à pagus) et combat suivant un rapport de force et un tableau de résultats des combats. Il est à noter que dans la phase de mouvement, le sens de la diplomatie fait sa réapparition, car pour rentrer dans un pagus contrôlé par un autre joueur il faut son accord sinon il y a combat.

La partie se termine au bout de douze tours. Le décompte des points victoire est effectué suivant diverses situations telles que contrôle des pagus, enfant dans le clergé, fille ou fils marié aux héritiers du roi, etc.

Les joueurs ayant perdu leur seigneur en cours de partie font le même calcul mais à ce moment. Ils pourront continuer à jouer sans acquérir de points supplémentaires, mais en essayant d'en faire perdre à ses adversaires.

commentaires :

L'An Mil est un jeu intéressant dans son côté diplomatique, car il fait bien ressortir, avec simplicité, la diplomatie du Moyen-Age, qui passe par les alliances familiales, les rapports avec l'église et en dernier lieu avec le roi qui n'est, à cette époque, qu'un seigneur élu. La diplomatie n'est plus une simple discussion entre joueurs, mais elle impose de réfléchir à long terme. La naissance d'un fils par exemple donne plusieurs choix, au bout d'un tour, le placement définitif dans le clergé, ou après deux tours, le mariage. Un enfant dans le clergé permet d'éviter les excommunications ou de rompre des alliances en répudiant sa belle-fille. Un enfant marié amène une alliance armée avec l'autre joueur en question.

Il est regrettable que les événements (cartes diablotins) soient orientés à soi-même ou au pagus d'un adversaire. Certains, comme le mal ardent ou la pluie de Grenouilles auraient pu être l'objet du hasard, comme toute carte événement d'un jeu...

Les résultats des combats sont un peu dépouillés : il ne se passe rien, ou l'une des troupes participant au combat est éliminée. Cette simplification est certainement voulue afin de ne pas faire des combats à tout va. Mais il faut prendre conscience que, lorsque l'on engage une bataille à peu près à égalité de force, on prend de gros risques. En bref, un jeu plaisant. Ses divers éléments et surtout les cartes nous mettent dans l'ambiance du haut Moyen-Age sans complications excessives. Un dernier mot pour dire que la carte est superbe, et les dessins (ceux de la tapisserie de Bayeux) bien rendus. Un prix raisonnable (230 F) pour la qualité.

EN BREF :

type de jeu : stratégie, diplomatie
nombre de joueurs : 4 à 7
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons : ❤ ❤ ❤

MEURTRES A CARLTON HOUSE

C'est sous ce titre alléchant que le second volume du jeu *Detective Conseil* est paru en France. Pour ceux, qui en bons détectives, ont déjà résolu les dix affaires proposées dans le premier volume, voilà enfin de quoi combler leur manque.

Sous une chemise cartonnée reprenant la présentation du classeur, on trouve: un livret de mémoires, contenant la présentation des cinq nouvelles affaires; un livret d'énigmes, où sont posées des questions relatives aux affaires; et bien sûr leur solution, pour ceux qui "calent"; un dossier (volume 2) composé de cinq chapitres contenant les éléments pour mener l'enquête; un recueil de journaux d'archives; et enfin, deux plans détaillés d'une somptueuse demeure, "Carlton House".

Bien entendu, il est nécessaire de posséder le volume 1, ne serait-ce que pour les règles de jeu, le plan de Londres et l'annuaire.

Sur ces cinq nouvelles affaires, quatre d'entre elles se déroulent à "Carlton House" même, ce qui justifie l'utilisation d'une procédure spéciale de jeu, comme indiqué dans le livret "Mémoires". A noter une autre nouvelle règle concernant, celle- là, les déplacements en fiacre dans Londres.

Inutile d'en dévoiler plus sur ces cinq affaires, mais en attendant le volume 3, profitez au maximum de ces cinq nouvelles enquêtes qui, comme de bien entendu, n'ont pas résisté à Sherlock Holmes. 89 F, Jeux Descartes.





POUR JUNIORS

• Habourdin International sort une gamme de jeux pour enfants "à partir de deux ans" (!!). Cette collection s'appelle *"Chut! j'apprends"*; elle comprend: des puzzles, des dominos, double-face ou géants, découverte de mots ou de nombres, leçon de calcul et d'écriture (en bilingue pour ces 2 derniers), etc.

Présentations soignées, matériels en carton épais très colorés pour ces quelque onze jeux disponibles, à partir de 38 F.

• Nathan pour sa part édite trois jeux pour enfants à partir de quatre ans.

- *Une partie de pêche*: comment rapporter la meilleure pêche? Jeu de chance et d'adresse avec un soupçon de tactique. Le matériel (notamment figurines de pêcheur avec sa canne à pêche) est très beau. Sinon...!

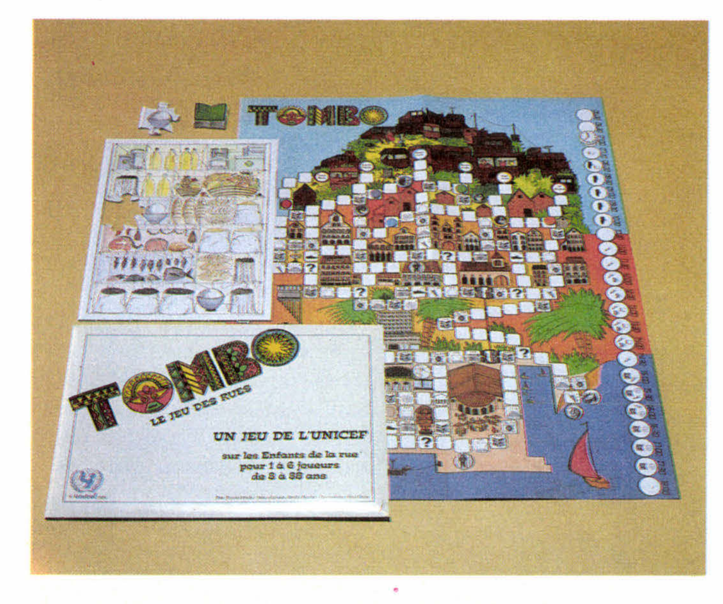
- *Le goûter de Winnie*: rapporter quatre objets et quatre morceaux de gâteau le premier dans sa maison. Un jeu de parcours sans surprise. Nous, on s'est amusé à monter les éléments du jeu... c'est tout!

- *Les p'tits Lutins*: une sorte de Loto, où le tirage des jetons est remplacé par un lancer de dés. Là aussi, un matériel sympa, mais peut-être un peu fragile.

TOMBO

Tombo — le jeu des rues est une simulation d'un genre bien particulier s'adressant aux 8-12 ans. Il invite deux à six joueurs à partager la vie des enfants des rues en Amérique Latine. Ceux qui, dès le plus jeune âge, doivent faire mille petits métiers pour subvenir aux besoins de leur famille.

Édité par l'Unicef, ce jeu n'est pourtant pas sacrifié à la conscience du problème, et Duccio Vitale, qui en a réalisé les règles, a su le rendre à la fois très accessible et néanmoins intéressant.



Le jeu se déroule sous forme de parcours dans une ville, en faisant progresser les pions à l'aide de dés. Les points amenés par ceux-ci déterminant la limite supérieure du déplacement, ce qui réduit le hasard.

Chaque joueur tente d'acheter cinq produits de première nécessité avant que la journée-parcours soit finie. Pour cela, il faut travailler : vendre des journaux, cirer des chaussures, vendre des « empanadas » (beignets salés). La rentabilité de chaque activité varie selon les moments de la journée et chaque joueur devra judicieusement choisir leur répartition. C'est astucieux...

Cela ne suffira pas toujours pour survivre. Reste le vol ! Cette prise de risque accroît les chances de rentrer à la maison bredouille. Le jeu est bien équilibré.

On peut également le pratiquer en solitaire ou en groupe, tous les joueurs formant alors une équipe solidaire (une bande) tentant de réaliser un objectif plus important. 50 F. Édité par Unicef (35, rue Félicien-David, 75016 Paris, tél. : (1) 45.24.60.00).

LIVRES-JEU SOLAR

Deux nouveaux titres pour cette série, portant ainsi à seize le nombre de volumes disponibles.

Après *Conan*, dans la série des grands héros, voici *Tarzan*, tout aussi musclé, qui, dans cette aventure, part à la recherche de mystérieux ravisseurs qui capturent ses fidèles Waziri pour en faire des esclaves.

Le second titre, dans la série *D&D*, emmène le héros dans la sinistre "Tour des Ténèbres", qui, dit-on, est ensorcelée. Il faut dire que la propre mère du héros a disparu dans les entrailles de celle-ci. Une bonne raison pour s'y aventurer. Qui disait que les livres-jeu n'étaient pas moraux! Quant au système de jeu, il reste le même. De la lecture ponctuée par des choix. Pas de lancer de dé, comme pour les autres titres de cette série.



RICHESSES DE FRANCE

(Nathan)

matériel :

- un plateau représentant une carte de France avec les principales villes et curiosités ;
- les figurines de quatre couleurs différentes se répartissent en :
  — 4 piétons,
  — 4 voitures ;
- 4 planches circuits (recto-verso) ;
- 1 grille circuit avec 48 pions de marque ;
- des billets de banque ;
- 32 cartes hasard et un dé spécial ;
- 22 cartes représentant les régions administratives.

but du jeu :

A pied, à vélo ou en voiture, parcourir la France en franchissant toutes les étapes d'un circuit.

le jeu :

Au début de la partie, les joueurs choisissent en commun le circuit à parcourir auquel sont attachés des formalités diverses et un but à atteindre pour gagner. Il existe trois moyens de locomotion possibles : la voiture, le vélo et la marche à pied. Chaque mode possède une capacité de mouvement fixe. L'ordre des étapes du circuit est libre et la partie s'arrête lorsqu'un joueur a parcouru tout son circuit. Terminer le premier n'impliquera pas forcément de gagner.

commentaires :

L'idée d'un jeu de parcours sur les villes de France n'était déjà pas très originale, alors pourquoi y ajouter des circuits insipides au nombre de cinq ?

Certains circuits sont toutefois un petit peu plus intéressants :

— le circuit « économie » où il s'agit de faire fortune (malheureusement rien dans les règles n'empêchent certains joueurs de « stagner » sur le circuit pour s'enrichir) ;

— le circuit « casinos » où il s'agit de s'enrichir surtout évidemment grâce au jeu.

Ce sont deux circuits où le dé est roi.

— le circuit « sportif » où il faudra disputer des épreuves sous forme de courses et de matches. Dans ce dernier cas, vous pourrez même « promener » vos adversaires. En effet vous devez disputer un match de football Bordeaux/Nantes, et dès que vous atteindrez Bordeaux vous expédierez un pion adverse à Nantes afin de disputer votre match... aux dés et en plus les règles ne prévoient pas le cas des matches nuls !

Quant au contenu pédagogique, il laisse un petit peu à désirer, les villes choisies l'ont été surtout en fonction de leur position géographique et non de leur intérêt dans le circuit ; les textes d'accompagnement sont bien minces et peu enrichissants.

Sur le plan de la présentation, la boîte de rangement est une parfaite réussite, mais gare aux figurines lors du déballage, un peu « fragiles »...

EN BREF :

type de jeu : hasard et parcours
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤

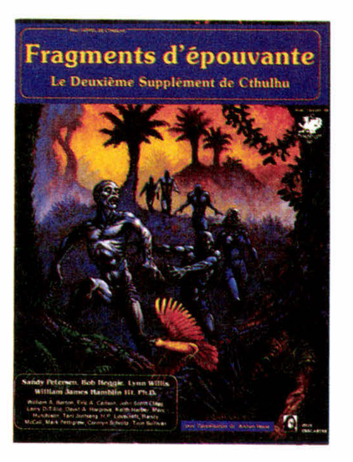
FRAGMENTS D'ÉPOUVANTE

Ce deuxième complément au jeu *L'Appel de Cthulhu* fournit aux nombreux amateurs de ce jeu de rôle un scénario et de très nombreuses informations.

A commencer par un ensemble d'éclaircissements sous forme de questions-réponses (ce n'est pas du luxe pour qui connaît l'univers de Lovecraft !). Suivent la description de 78 nouveaux sortilèges (associés à leur coût en points de magie et de SAN) ; onze fiches relatives aux animaux africains et des fiches de nouvelles divinités.

Le scénario, « La vallée des quatre sanctuaires » entraîne les investigateurs à comprendre les raisons de l'édification de quatre sanctuaires au cœur de l'Afrique noire (gare au Polype volant !). A la fin de ce fascicule de 48 pages, un bestiaire vous familiarisera avec les images de cauchemar imaginées par Lovecraft. Un bon outil pour le meneur de jeu. 59 F. Édité par Jeux Descartes.

JEUX & JOUEURS



DES AVENTURES DONT VOUS...

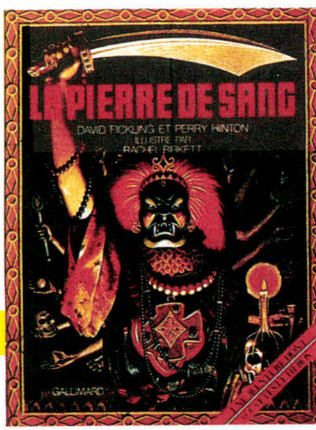
Gallimard poursuit sa lancée... Après le phénoménal succès des "livres dont vous êtes le héros", voici "une aventure dont vous êtes le héros". Toujours d'après des traductions anglo-saxonnes. Trois titres sont déjà parus.

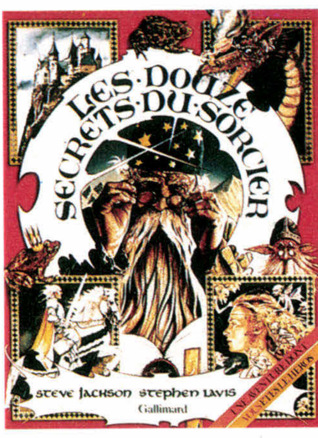
Le premier, *La pierre de sang* de David Fickling et Perry Hinton. Un explorateur est assassiné par une

mystérieuse puissance maléfique. On recherche un aventurier expérimenté pour résoudre le mystère. Vous peut-être?

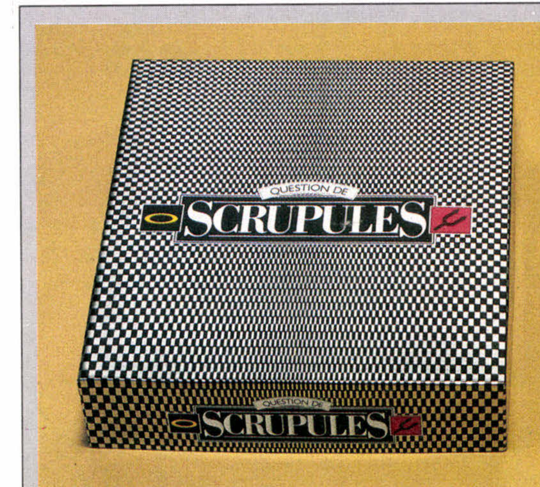
Le second, *Les douze secrets du sorcier* de Steve Jackson. Pour débarrasser le royaume de Gallantaria de tout le mal qui pèse sur lui, le grand mage de la cour a besoin d'hommes hors du commun. Ceux-ci auront douze tâches à accomplir.

Le troisième traite de SF: *Menace sur la Galaxie* de David Fickling et Perry Hinton. Comment détruire la lumière noire, l'arme maudite qui anéantit l'univers? Outre les très belles illustrations intérieures et de couverture, qu'ont-ils de différent avec la précédente collection? Leur présentation, bien sûr, et sans doute le public visé, certainement plus jeune ! En album relié à couverture cartonnée, 210 × 285 mm, 32 pages. 52 F.











SCRUPULES

(Milton Bradley)

matériel :

- 259 cartes questions ;
- 30 cartes réponses ;
- 10 cartes de vote double face ;
- une boîte à compartiments pour les pioches et les défausses.

but du jeu :

Se débarrasser de toutes ses cartes-questions le premier.

le jeu :

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes-questions, une carte-réponse et une carte-vote.

A tour de rôle, chaque joueur posera l'une des questions inscrites sur ses cartes à l'un de ses adversaires qui doit y répondre sincèrement. Si la réponse (à choisir parmi oui, non, ou ça dépend) correspond à la carte-réponse possédée par l'interrogateur, celui-ci peut rejeter sa carte-question sinon il ne peut que la remplacer, il change ensuite sa carte-réponse.

Lorsque la réponse fournie ne paraît pas sincère, l'un des participants peut défier le joueur interrogé. Ce sont alors les autres joueurs qui se prononceront sur le caractère « scrupuleux » de la réponse, grâce aux cartes-votes après avoir procédé à l'audition des arguments des deux protagonistes.

commentaires :

(Questions de) *Scrupules* rassemble les mécanismes du jeu du menteur et du jeu de la vérité (paradoxal, non ?). Examiné sous l'angle du jeu de réflexion ce jeu apparaît bien fade car, si chacun sacrifie la sincérité à la tactique (et n'est-ce pas le propre du jeu ?), la partie devient inintéressante. Les possibilités de blocage sont en effet nombreuses et la partie risque fort de s'enliser dans les défis, les mensonges incessants ou bien encore l'utilisation abusive du ÇA DÉPEND comme réponse.

Joué entre amis se connaissant assez bien, avec un parti pris de sincérité, le jeu acquiert une dimension psychologique pouvant aboutir dans certains cas à de mini-psychodrames. L'éventail, très éclectique et très personnel, des questions y est pour quelque chose. Jugez plutôt l'abîme qui sépare les deux questions suivantes :

— vous êtes déjà cinq fois parrain. On vous demande de l'être une sixième fois. Acceptez-vous ?

— Le pays est attaqué par une force armée étrangère. Vous offrez-vous comme volontaire pour la défense du pays ?

Mais même sous cet angle, le jeu déçoit... trop de questions appartiennent aux mêmes registres, sous un libellé différent. Si il est bien à sa place sur la table de chevet du psychanalyste, il ne sera sûrement pas indispensable dans la collection d'un ludophile.

Il est toujours à noter que l'inconvénient habituel des jeux de questions-réponses, la redite, n'apparaît pas, car chaque partie avec de nouveaux joueurs apporte de nouvelles réponses et des comportements différents.

Nous ne résistons pas au plaisir de vous signaler que ce jeu ne convient pas à des enfants âgés de moins de 36 mois... comme le rappelle la boîte !

EN BREF :

type de jeu : psychologie
nombre de joueurs : 3 à 10
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 4/10
nous... n'aimons pas : ♥



TRIANGLES

(Dujardin)

matériel :

• un plateau comprenant des cases triangulaires équilatérales formant un plus grand triangle ainsi que diverses aires servant d'aides de jeu (décompte de points ou de capitaux).
• des jetons de mise
• des pions de couleur servant de marqueurs de capital-points pour chaque joueur ou de compteur de tour.

but du jeu :

former des triangles-territoire et marquer un maximum de points.

le jeu :

chacun commence avec un capital de mise de cent points. A chaque tour, le joueur ayant emporté les enchères au tour précédent (désignation par tirage au sort au premier tour) choisit les deux triangles faisant l'objet des enchères.
Chacun prépare secrètement sa mise. Les triangles en vente sont attribués à celui qui découvre la plus forte mise. Ensuite toutes les mises, sans exception, qu'elles appartiennent ou non à l'enchérisseur vainqueur, sont rejetées dans un pot commun. Un nouveau tour commence.
Tous les trois tours, les joueurs reçoivent une dotation de cent points issue du pot commun.
Pour gagner il faut accumuler le plus possible de points en constituant des figures à base de triangles grâce à ses achats. La partie s'arrête lorsqu'il n'est plus possible de former de figure.

commentaires :

un jeu à rebondissements où un joueur pauvre peut se retrouver Crésus après l'anéantissement collectif des possesseurs de gros capitaux. Il est aussi possible d'envenimer les enchères en achetant des cases sans intérêt, à bas prix, pour avoir le privilège de choisir des cases convoitées par beaucoup pour le tour suivant. La règle de *Triangles* annonce astuce, psychologie et stratégie. Sur ce plan nous n'avons pas été déçus De plus, les parties sont rapides et les règles se prêtent à de très intéressantes variantes sur les formes géométriques pourvoyeuses de points.
Cependant un petit point de règle litigieux subsiste lorsqu'il y a égalité aux enchères. Nous proposons qu'en cas d'égalité aux enchères sur la mise la plus forte, les joueurs ex aequo misent de nouveau (un certain capital qui viendra se rajouter à leur mise initiale). Cette procédure s'applique jusqu'à ce que :
— l'un des joueurs arrive seul en tête des enchères. Il emporte alors les cases en vente et toutes les mises (initiales et ajouts) vont au pot commun ;
— pour la cinquième fois consécutive l'enchère est infructueuse. Les mises et ajouts vont au pot commun. Le joueur qui avait choisi les cases désigne deux cases dont l'une au moins est différente des précédentes.

EN BREF :

type de jeu : psychologie et stratégie
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 7/10
nous aimons : 

DES CARTES OUI MAIS DES...

Quelle idée sympa! Durand-Peyrolles édite une collection de cartes destinées à tout JDR médiéval-fantastique (*D&D, Ultime Epreuve,* etc). Celle que nous avons reçue est grand format (560 × 465 mm), et en noir et en blanc. Echelle: 1 cm = 500 m. A l'instar des cartes d'état-major, sont signalés relief, forêt, bosquet, rivière, village, cours d'eau... En plus, elle est "muette", c'est-à-dire qu'aucun nom n'y est mentionné; à part le nom du pays bien sûr. Vous avez donc ainsi tout loisir de colorier la carte, et d'y inscrire les noms que vous utilisez dans vos campagnes habituelles...

Avec cette carte, est inclus un livret d'une vingtaine de pages, dans lequel on trouve des plans de villes, châteaux... et bien sûr une description de la région de la carte.

La collection comptera neuf cartes qui paraîtront à la cadence d'une tous les deux mois. Carte + livret, vendus 120 F. (Durand- Peyrolles: 75, rue Montmirail, 17000 La Rochelle. Tél: 46 45 75 07.

JEUX & JOUEURS

PARADOXES

Quelle gageure de vouloir réunir dans un même livre les meilleurs paradoxes que l'on trouve isolés ici et là dans les manuels de récréations mathématiques, surtout de la manière dont Nicholas Falletta nous les présente !

On appréciera surtout l'objectivité de l'auteur, quant à son analyse personnelle du problème posé, avec l'étude en parallèle des thèses développées par les mathématiciens et les philosophes les plus célèbres qui s'y sont penchés.

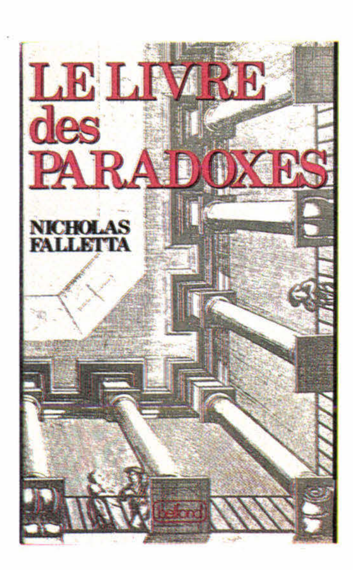
S'il apparaît que les philosophes ne sont d'accord entre eux, ni même les mathématiciens, c'est justement parce qu'il y a paradoxe : ou l'énoncé est contesté, parce qu'incomplet ou n'ayant aucun sens aux yeux de certains, ou il y a ambiguïté dans le sens des mots.

Si les énoncés sont clairement formulés, le chapitre consacré à l'étude des paradoxes logiques reste malheureusement ardu. Même les plus mordus devront s'y accrocher. On est loin du caractère récréatif du recueil de Martin Gardner (*Magie des Paradoxes*, Editions Belin).

En revanche, les paradoxes reposant sur un résultat totalement opposé à celui que l'expérience nous autorise "logiquement" à attendre sont plus abordables et répondent mieux à l'esprit de *J&S*. Les plus étonnants relèvent du domaine des statistiques et des probabilités: on retrouvera le célèbre paradoxe sur les votes étudié par Condorcet, et surtout le plus étonnant de tous, celui des probabilités inversées.

A côté de cela, le lecteur prendra un plaisir certain à parcourir le premier chapitre consacré aux illusions d'optique. Il s'agit plus de curiosité que de paradoxes proprement dits. On pourra lui reprocher de n'être qu'un résumé du livre *Illusions* de Lanners (Editions Hier et AUjourd'hui).

On pourra peut-être regretter l'absence de certains paradoxes plus simples. Mais on dispose déjà là d'une jolie somme à vous faire perdre... le sommeil. *Le livre des paradoxes* de Nicholas Falleta, Editions Belfond, 118 F.



DANS LES VITRINES... BRIDGE

Chez Belfond, dans le cadre de la collection dirigée avec compétence et talent par J.M Roudinesco.

* *Diaboliquement vôtre*, par Petro Bernasconi et J.M Roudinesco : les 54 problèmes de bridge les plus difficiles du monde; c'est passionnant et très instructif.

* *Testez votre bridge: Les jeux de sécurité et le contrôle à l'Atout*, par Hugh Kelsey, traduction de J.M Roudinesco. Cet ouvrage fait partie d'une série de dix livres consacrés chacun à un domaine particulier du jeu de la carte sous un titre commun. *Testez votre...* Ce livre est remarquable et d'une aussi bonne facture que les best-sellers qui ont consacré Kelsey, romancier Ecossais, comme un grand maître de l'analyse; citons pour mémoire *la Défense Mortelle, Testez votre jeu en match par quatre et Adventures in card play.*

Aux éditions du Bridgeur:

* *Mon système de compétition*, par Michel Lebel, le premier tome est consacré aux enchères sans intervention. L'ouvrage est bien conçu, clairement présenté et très intéressant.
Nous attendons avec impatience le 2e tome sur les *enchères* compétitives. Le livre s'adresse à des bridgeurs au stade du perfectionnement qui veulent approfondir leur système d'enchères avec un partenaire. Le champion du Monde, Michel Lebel, est l'un des auteurs de bridge les plus connus grâce à sa *Nouvelle majeure cinquième* et quelques ouvrages d'initiation.

Aux éditions du Rocher:

* *Exercices d'Enchères* de P. Jais et M. Lebel. Ce recueil de 60 exercices corrigés, complète utilement la *Nouvelle majeure cinquième* en permettant au lecteur de vérifier et parfaire ses connaissances.

* Une approche originale, la *B.D. du Bridge* de Jais-Lebel. Une introduction au bridge par le biais de la bande dessinée, admirablement illustrée par les dessins de Moloch (Parution octobre 86). **F.S.**

LA BONNE PÊCHE

(Dujardin)

matériel :

- 6 bateaux ;
- 36 cartes poissons illustrant des races de poissons ;
- 36 cartes pêche représentant un nombre de tonnes de poissons capturés ;
- 20 cartes aléas sur le thème de la pêche ;
- 12 cartes de criée pour fixer le prix de vente des poissons ;
- un dé ;
- un plateau représentant les côtes françaises de l'Ouest et les différentes zones de pêche, qui comportent des cases poisson, ancre ou vides.

but du jeu :

Faire une campagne de pêche dans chacune des trois zones — en respectant les quotas —. Puis revenir au port pour vendre à la criée sa pêche. Le plus riche gagne la partie.

le jeu :

Chacun devra s'efforcer d'être le plus riche lorsque la partie prendra fin, c'est-à-dire lorsque l'un des joueurs aura pu effectuer une campagne de pêche dans chacune des trois zones indiquées sur le plateau (correspondant à différents types de pêche et de chalutier).

A chaque campagne, notre pêcheur en herbe devra choisir une zone, s'y rendre (on avance grâce au dé) et y pêcher ; cette action étant réalisée en se positionnant sur une des cases représentant un poisson. Il peut alors piocher une carte pêche : celle-ci lui précise le tonnage pêché. Si celui-ci excède les quotas de la CEE, il faudra acquitter une amende ou bien rejeter la prise en mer !

La vente de la cargaison a lieu dès le retour du joueur dans un port, après qu'il aura pêché au moins trois types de poissons. Les prix de revente étant déduits d'une carte criée, piochée pour la circonstance. Enfin, les cases ancre donnent droit au tirage d'une carte aléas ou événements (la météo est mauvaise : passez un tour...). Les pêcheurs encore en mer à la fin de la partie devront payer des pénalités (10 000 F par case !).



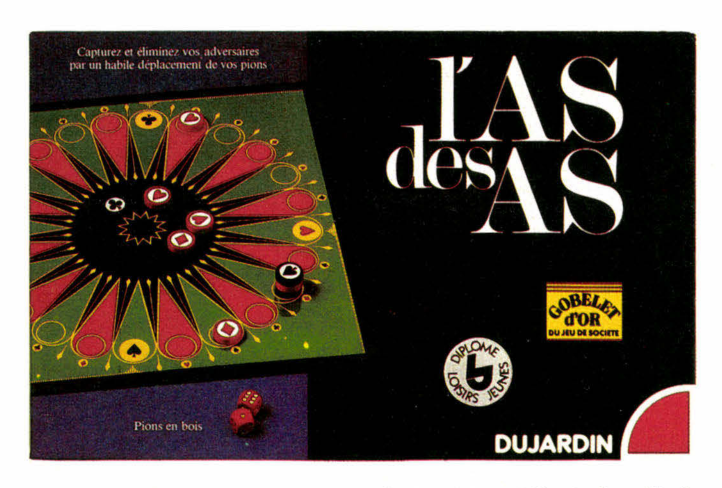
commentaires :

Ce jeu a indiscutablement une vocation pédagogique. Agréablement présenté, on y détaille les ports, le monde de la pêche et les poissons ; les cartes aléas sont joliment illustrées.
Le côté tactique doit malheureusement s'effacer devant l'influence prépondérante du hasard. Le dé et les très nombreux tirages de cartes prennent le pas sur les choix à faire à certains moments. En effet, faut-il faire de petites pêches ? Quelle est la zone où pêcher en premier ? Doit-on poursuivre la pêche d'un poisson qui rapporte, au risque de dépasser le quota de cette race ?
Le point de règle le plus décevant étant sans nul doute la procédure de criée qui se réduit à un simple tirage de carte, alors que cette vente de poissons aux enchères se prêtait à d'amusantes variations. Dommage !

EN BREF :

type de jeu : hasard et pédagogique
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 9/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥





COUCOU LE REVOILOU!...

Il y a deux ans, il apparaissait sous le nom de *Shamrock* édité par Ceji (voir J&S n° 26). Aujourd'hui, Dujardin l'édite sous le nom de *L'As des As*. Ce petit jeu de Max Gerchambeau séduit encore; la présentation n'a guère changé et les règles non plus. Mais franchement, nous, on ne s'y accroche toujours pas.

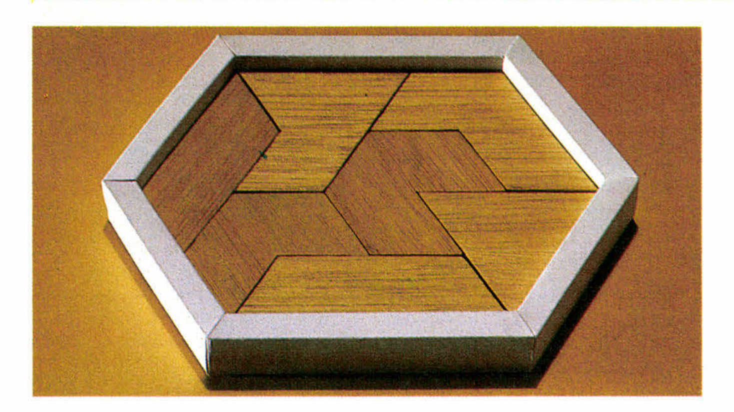
MALÉFICES N° 4

« Délivrez-nous du mal... »

Maléfices (vous le savez tous pour avoir lu *J&S* n° 38 !) est un jeu de rôle centré sur la sorcellerie et les phénomènes paranormaux entre 1870 et 1914. La « revue » *Maléfices* propose régulièrement de nouveaux scénarios.

Celui-ci (le n° 4) vous entraînera dans l'univers étrange et méconnu d'un monastère cistercien, à l'époque de la séparation de l'Église et de l'État. Une époque soigneusement décrite dans la première partie de la revue. Le scénario « Délivrez-nous du mal » de Hervé Fontanières vous conduira dans les événements qui jalonnent une succession, jonchée de cadavres, pour être abbé. L'atmosphère est très bien rendue. A jouer et à découvrir. Prix : 59 F. Édité par Jeux Descartes.





TETRAPENTOS

C'est le nom de ce casse-tête composé de sept formes, chacune élaborée sur la base de 4 ou 5 triangles équilatéraux. Tout comme les célèbres « pentominos », les *Tétrapentos* permettent la réalisation d'assemblages plus ou moins complexes dont seules les silhouettes sont fournies au joueur.

Jacques Féroul, grand amateur de casse-tête, fabrique et distribue lui-même ce matériel de jeu. Un fascicule de 204 figures à réaliser est fourni dans la boîte de jeu. L'auteur peut en fournir d'autres (200 à 300 dit-il !) contre une enveloppe timbrée.

Le jeu est proposé en plusieurs dimensions. Renseignements : Jacques Féroul, château Saint-Jacques, A1, 56, boulevard de la Valbarelle, 13011 Marseille, tél. : 91.89.81.12

Prix du modèle présenté : 100 F franco.

TOUT CHAUDS...

Nous avons reçu à la rédaction quelques jeux; mais nous n'avons pas eu le temps de les tester. Les voici en vrac...

• Borodino. Wargame simulant la Bataille de la Moskova en 1812. Napoléon ou Kutuzov? Edité par les Elfes.

• Sopwith. Simulation d'un combat aérien durant la 1re guerre mondiale. Traduit et distribué par Ludonirique.

• La grande muraille (the Great Wall). Dans la vieille Chine, des armées combattent pour acquérir et construire une grande muraille. Traduit et distribué par Ludonirique.

• 4 jeux "Toute la famille joue" Taeva, Jaeva, Zaeva, Paeva... Créés et distribués par Novolud.

NOUS AVONS RECU...

* Le n° 32 de Casus Belli qui atteint sa pleine maturité. Une maquette claire à laquelle s'ajoute la couleur et un papier glacé. De plus, ses 92 pages sauront certainement contenter tous les amateurs de jeux de rôle et de simulation. 25 F.

* Info-jeux n° 3. Avec quelque retard, il arrive enfin, malgré les dires de certains qui l'avaient déjà enterré. La couverture est superbement illustrée par Siudmak, dont on peut lire une interview à l'intérieur. Sinon, les rubriques classiques, nouveautés littératures fantastiques, cinéma etc... Bien entendu tout cela tournant autour du JdR, dont on parle dans une mini étude destinée aux débutants, où une présentation très sommaire des jeux édités en français essaye d'en tirer les points positifs et négatifs!!! Selon les critères *d'Info-jeux* bien entendu.

Le n° 2 nous laissait entrevoir un n° 3 plus consistant, mais attendons les autres. Signalons enfin, que l'on peut trouver ce n° 3 chez les marchands de journaux 25 F.

* Dragon Radieux n° 4. Cette jeune revue, consacrée aux jeux de rôle, qui, exception oblige, sort ses numéros régulièrement, s'améliore peu à peu, aussi bien dans le contenu que dans la manière de les présenter. Les illustrations restent encore "amateur", mais si la qualité continue de s'améliorer à chaque numéro...

* Arcanes n° 2. Toujours une superbe couverture, et un contenu un peu plus consistant que le premier, malgré le peu de pages (32).

* Signalons le n° 0 d'une revue intitulée "Chroniques d'outre tombe". Un bien joli titre pour une revue consacrée exclusivement aux jeux de rôle qui devrait être mensuelle. Attendons le n° 1 pour en savoir plus.

* Macadam Carabaï, n° 1. Qui n'a rien à voir avec le jeu,... si ce n'est en fin de revue, un jeu très original, signé Philippe Fassier (!): Mélodie Ludique, 20 F.

* Differents Worlds, n° 42, mai-juin 86. En anglais. L'Empire des Incas, bien documenté. Sur abonnement, $15/6 n° à DW. Magazine 2814-19th Street, San Francisco CA 94110 (USA).

* Epées et Sortilèges, n° 1 et 2. Encore un nouveau venu parmi les revues sur les JDR. Le n° 2 est un peu plus "pro" que le 1. Comme toujours un scénario "Traquenard", un jeu à l'essai, Nil,... 25 F. Sur abonnement 130 F à PB Production 2, rue du Dr F. Gaillard, 73100 Aix les Bains.

* Chimères n° 5. Le zine du Club Stratèges & Maléfices. Présentation plus soignée. En plus des nouvelles du club, quelques présentations de jeux: Ost et Nil, un personnage de D&D: le routier, des armes... Sur abonnement 40 F/4 n° à Ph&M. Plual-Thésée, 23, rue E. Rostand. 44000 Nantes.

OST

(Les Elfes)

matériel :

- un tapis de feutrine de 1,20 × 0,90 m
- 2 planches de 101 pions chacune
- 7 planches de décor : colline, rivière, route, bois
- règles et registres d'ordres

but du jeu :

le vainqueur est celui qui a infligé le plus de pertes à son adversaire et qui s'est rendu maître de points collectifs définis à l'avance.



le jeu :

C'est la reconstitution des affrontements de deux armées féodales, du début du XIIIe siècle.
Le tapis de feutrine étalé, les joueurs lancent un dé et choisissent à tour de rôle des éléments de décor suivant le résultat du dé. Ils ont le choix entre :
— une rivière ;
— une route ;
— 2 bois ;
— 2 collines à flanc vertical ;
— 10 collines.
Ce tirage effectué, les décors sont mis en place à tour de rôle.
Des points objectifs sont attribués pour le pont, le croisement de route et le gué. Ces décors auront un effet sur le mouvement et la visibilité. Une fois ceci achevé, les troupes sont déployées dans une zone bien définie.
L'armée commandée par chaque joueur a fière allure, elle comprend : — le grand Feudataire ; 10 chevaliers ; 12 cavaliers lourds ; 6 cavaliers moyens (arbalétriers) ; 24 unités d'infanterie lourde ; 24 unités d'infanterie lourde en ordre lâche ; 12 unités d'infanterie moyenne (archers) ; 12 unités d'infanterie légère (archers). Chaque pion représente 20 hommes.
Quant tout est en place, il faut effectuer la rédaction des ordres. Ils comprennent le mouvement, prenant comme repère les éléments du décor et l'attitude stratégique, attaquer, tenir, harceler, soutenir.
La rédaction de ces ordres est très importante, car vos unités réagiront suivant l'ordre reçu, ce qui oblige à établir un plan de bataille. Bien entendu, en cours de partie, les ordres pourront être modifiés par le grand Feudataire. La partie se joue par phases et, en simultané :
1. mouvements obligatoires ;
2. déclaration de charge ;
3. mouvement de charge ;
4. autres mouvements ;
5. tirs ;
6. corps à corps.
Tous les mouvements sont mesurés à l'aide d'une règle graduée (finis les hexagones) en centimètres. Toutes les unités n'ont pas la même mobilité : un cavalier ira plus vite qu'un fantassin, ainsi qu'un fantassin léger par rapport à un fantassin lourd. Une fois les mouvements terminés, on effectue les tirs. La portée maximum est de 30 cm et bien entendu, certains obstacles ou des unités amies bloquent la ligne de tir. Ensuite intervient le corps à corps entre unités au contact. Il se définit suivant : un facteur d'armement (rapport entre l'armée du défenseur et de l'attaquant) ; un facteur tactique (charge, adversaire pris de l'arrière, etc.) ; un facteur aléatoire (jet d'un dé).
Il est à noter que pour les tirs, les mêmes facteurs interviennent.
Un tableau indique le nombre de pertes, on retire du jeu un pion toutes les 20 pertes. Si ce chiffre n'est pas atteint ou dépassé, on reporte sur un registre en face de l'unité le reste. Quand la somme de ces rapports atteint vingt, on retire à nouveau un pion.
Suivant le résultat du combat, des mouvements obligatoires doivent être effectués qui peuvent aller du simple recul à la déroute.

commentaires :

Ost malgré la présence de pions est un jeu de figurines. D'ailleurs des armées complètes en 15 mm sont commercialisées pour ce jeu, par l'éditeur.
On sent une très nette inspiration de la règle du *Wargame Research Group*, d'ailleurs les auteurs ne s'en cachent pas. Il faut saluer leur démarche, car au moment où les figurinistes s'engluent dans des complications qui se veulent réalistes, mais deviennent injouables, ou peu attrayantes, qu'une équipe reprenne le jeu de la figurine à son départ, afin de le faire jouer au plus grand nombre plutôt que de réserver ce hobby à de petits cercles privés, c'est déjà une action louable.
Bien sûr, le jeu est simple mais il se tient, il est bien équilibré, attrayant et, ce qui ne gâte rien, rapide (2 à 3 heures).
Les auteurs nous promettent des compléments tels que les campagnes, les sièges, etc. Il y a quand même une petite ombre au tableau, c'est le prix (299 F). Ce qui était atteint par la simplicité du système va s'annuler par le coût de cette boîte de jeu.
Une nouvelle série de boîtes devrait sortir sans le tapis feutrine. Ceci aura pour conséquence d'abaisser le prix...

EN BREF :

type de jeu : wargame
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤ ❤

LA REVANCHE ?



Imapress

Deux ans après le début d'un championnat du monde pour le moins mouvementé, les deux super K se retrouvent face à face. Un match qui s'annonce passionnant.

Résumé des chapitres précédents:
Septembre 84 - A l'issue d'un cycle de qualification sans problème, Garri Kasparov se retrouve face à face avec le maître incontesté des échecs depuis 12 ans, Anatoly Karpov!
L'enjeu ? Le titre mondial, évidemment. La règle du jeu? Sera déclaré Champion du monde le premier qui gagnera six parties!
Octobre 84 - Le suspens ne dure pas longtemps: au bout de neuf parties, Karpov a obtenu quatre victoires sans concéder une seule défaite! Qui oserait alors parier un kopeck sur les chances de Kasparov?
Novembre 84 - Première surprise: le K.O. attendu ne se produit pas! On a alors droit à 17 nulles de suite! Le jeune Garri aurait-il trouvé la bonne défense? Mais, non! C'est Karpov qui remporte cette guerre des nerfs. Il remporte, dans la 27e partie du match, sa cinquième victoire. A cinq à zéro, on semble s'acheminer vers l'issue inéluctable.
Décembre 84 - Deuxième surprise: c'est Kasparov, enfin, qui gagne une partie, la 32e du match!
Janvier 85 - On est reparti pour les nulles: 14 de suite! Mais on ne terminera pas le mois comme ça! Kasparov, le 30, gagne la 47e partie...
Février 85 - De nouveau Kasparov qui remporte dans la 48e partie, sa troisième victoire. Allons-nous assister à un incroyable retournement de situation? Non. Autour du tapis vert, les bureaucrates de la Fédération Internationale des Echecs décidaient tout simplement... d'annuler le match!
Septembre 85 - Un nouveau match commence. Après avoir purement et simplement annulé le premier... on avait changé les règles pour le second!
Cette fois-ci, serait déclaré vainqueur le meilleur des vingt-quatre parties. A moins que l'un des deux n'emporte six victoires avant la limite. Enfin, en cas d'égalité, le champion du monde actuel garderait son titre! Tout semble être arrangé pour que Karpov conserve sa couronne.
Novembre 85 - Las! Vingt-quatre parties plus tard, c'est Garry Kasparov qui est sacré champion du Monde après l'avoir emporté par 13 à 11. Kasparov 13e champion du monde, le plus jeune de l'histoire de surcroît! Mais ce n'est pas fini! Une nouvelle épreuve l'attend! Comme le prévoit le nouveau règlement, il doit accorder à son adversaire, si celui-ci le désire, un match-revanche dans un délai maximum d'un an.
En fait, Karpov, vaincu, se donnera quelques semaines pour digérer sa défaite. Puis il sort enfin du silence pour réclamer le match-revanche. Nous y voilà!
Le match, en vingt-quatre parties, commencera le 28 juillet à Londres pour les douze premières parties, puis se déplacera à Leningrad pour les douze dernières.
Comment se sont donc préparés les deux super-champions?
Le mutisme de Karpov après sa défaite fit gamberger ses supporters. Allait-il, résigné, renoncer à l'ambition suprême et définitivement devenir "ex-champion du Monde", titre des plus faciles à défendre comme le dit Mikhaïl Tal?
La réponse vint rapidement. On n'avait jamais vu Karpov jouer aussi souvent. Cela commença par le championnat du monde par équipe à Lucerne. L'URSS l'emportait et Karpov, au premier échiquier, marquait 5 points sur 7. Une performance qui, sans être brillante, prouvait que le champion n'était pas si "ex" que ça!
Une petite inquiétude perça pourtant lors de l'Open de Vienne où, accumulant les parties nulles, il dut se contenter de la troisième place. On craignait d'avoir retrouvé le "mauvais" Karpov... On allait bientôt redécouvrir le "super" Karpov! Tout d'abord à Bruxelles à la fin mars (voir J&S 39). Avec le score écrasant de neuf points sur 11 et deux points

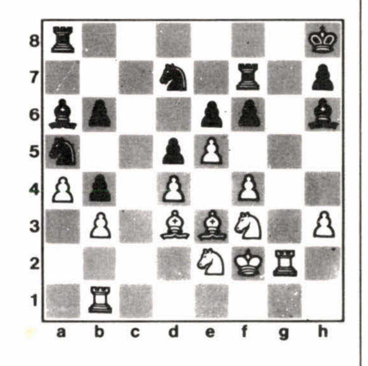
Anatoly Karpov : il a dominé largement les deux super-tournois de l'année.


Catherine Jaeg

d'avance contre des adversaires au Elo moyen de 2554, il impressionna tous les commentateurs, refusant notamment largement les offres de nullité. Puis il récidivait en juin à Bugojno, en Yougoslavie (voir résultats complets, page 7). Il y remportait nettement un tournoi exceptionnel avec des participants d'un Elo moyen de 2627!
Goûtons un exemple Karpovien du style "main de fer dans gant de velours!"

Blancs: Karpov; Noirs: Ljubojevic (Bruxelles, mars 1986)
Défense Française.

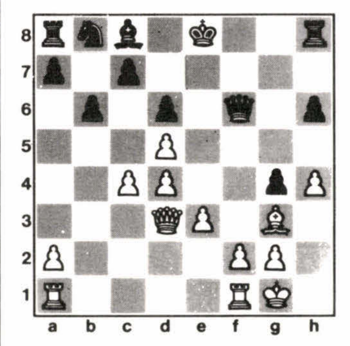
1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, Cf6; 4. e5, Cfd7; 5. c3, c5; 6. f4, Cc6; 7. Cdf3, Db6; 8. g3, a5; 9. a4, c×d4; 10. c×d4, Fb4+; 11. Rf2, g5; 12. h3, f6; 13. Fe3, 0-0; 14. Tc1, Tf1; 15. Th2, Ff8; 16. Dd2, Db4; 17. D×b4, a×b4; 18. b3, Ca5; 19. Tb1, g×f4; 20. g×f4, Fh6; 21. Fd3, b6; 22. Tg2+, Rh8; 23. Ce2, Fa6?



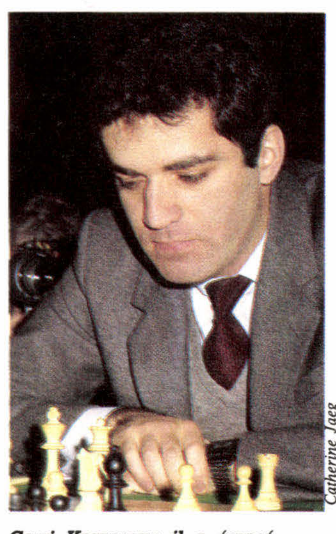
24. F×a6, T×a6; 25. f5!!
(les pièces noires, et notamment la Tf7 et le Cd7, sont mal placées. Karpov en profite par un "petit" coup bien dans son style)
25. ... F×e3+; 26. R×e3, b5
(pour faire jouer activement la Tour a6, mais c'est trop tard, Karpov a tout sous contrôle)
27. a×b5, Tb6; 28. Tbg1!, h5; 29. Cf4, f×e5; 30. Cg6+, Rh7; 31. Cg5+, Rg7; 32. C×e5, C×e5; 33. C×f7+, R×f7; 34. d×e5 Abandon.

Tandis que Karpov s'imposait dans ces deux super-tournois "fermés", le nouveau champion du monde, quant à lui, se contentait de deux matches en six parties pour garder le contact avec la compétition de haut niveau. En décembre 85, la petite ville d'Hilversum aux Pays-Bas, organisait le match Kasparov-Timman. Avec un Elo de 2640 le Hollandais se situait, à l'époque, à la 3[e] place mondiale. Si le résultat de 4 à 2 en faveur de Kasparov suivait la logique des classements, la manière dont il fut acquis se montra particulièrement spectaculaire. Comme dans cette partie:
Blancs: Kasparov; Noirs: Timman (Hilversum, 6[e] partie du match)
Défense Ouest-Indienne.

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, b6; 4. Cc3, Fb4; 5. Fg5, Fb7; 6. e3, h6; 7. Fh4, g5; 8. Fg3, Ce4; 9. Dc2, F×c3+; 10. b×c3, d6; 11. Fd3, f5; 12. d5, Cc5; 13. h4, g4; 14. Cd4, Df6; 15. 0-0, C×d3; 16. D×d3, e5; 17. C×f5, Fc8; 18. Cd4!!, e×d4; 19. c×d4.



(Une position extraordinaire. Les blancs n'ont que deux pions pour compenser la perte du Cavalier, mais Kasparov a bien "senti" leur force. La suite est de toute beauté.)
19. ...Df5; 20. e4, Dg6; 21. Dc3!, 0-0; 22. Tfe1, Cd7; 23. e5!, Fb7; 24. Te3, b5?
(ouvrant le jeu dans de mauvaises conditions. Timman aurait pu mieux résister par 24. ...Tae8)
25. Da5!, Cb6; 26. D×b5, Dc2; 27. e×d6, c×d6; 28. Te7, Tf7; 29. T×f7, R×f7; 30. c5, Dc4; 31. Db1, D×d5; 32. Dh7+, Rf6; 33. D×h6+, Rf7; 34. Df4+, Rg8; 35. D×g4+, Rh7; 36. Ff4, Fc8; 37. Dg3, d×c5; 38. Te1, Df7; 39. Dg5, Cd5; 40. Dh6+, Rg8; 41. Te5! Abandon.
Kasparov attendit ensuite le mois de mai pour un autre match où il écrasa le pauvre Anthony Miles, pourtant numéro 9 mondial, par 5,5 à 0,5!
Pour résumer, on peut dire que depuis sept mois les deux K n'ont fait que démontrer une certitude: ils dominent, et de loin, les échecs mondiaux.
Et pourtant, deux hommes, deux méthodes, deux façons de communiquer.
Après son match de Bâle, le champion du monde est allé signer à Francfort un contrat avec la firme Atari en vue d'élaborer un système d'archivage pour le joueur de compétition qui portera son nom. Une décision mûrie avec le plein accord des autorités soviétiques et du "manager" de Kasparov, l'Anglais Andrew Page. Cet homme de marketing a cessé ses activités pour se consacrer depuis le début de l'année à exploiter au mieux et donc "commercialiser" l'image de marque du champion.



Garri Kasparov: il a écrasé Timman et Miles en match.

Catherine Jaeg

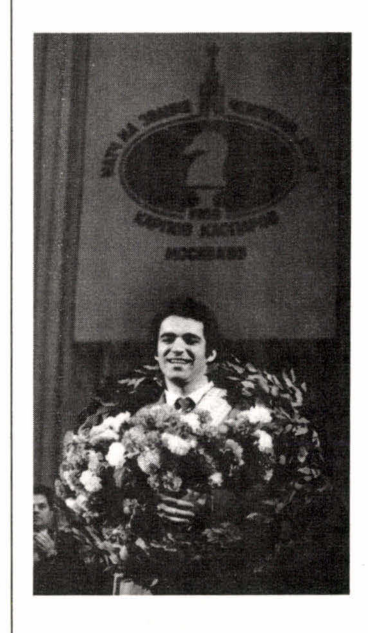
Karpov n'a lui, jamais bénéficié d'une telle "protection": il avait même attaqué en procès un homme d'affaires allemand qui l'avait floué! Sollicité par une quantité impressionnante de journaux à son arrivée à Londres, fin mai, Garry a rempli son devoir de champion, tout en visitant le lieu du match, le Park Lane Hotel proche de Piccadilly, en cherchant une maison et choisissant sa cuisinière. A l'évidence, Londres est une plaque tournante importante dans les affaires du champion, le tandem d'organisateurs-animateurs des échecs anglais de haut niveau Keene-Reuben le soutenant totalement dans sa lutte épique contre Campomanes. Car, titre en poche, le "tigre de Bakou" n'a pas abandonné le terrible bras de fer avec "karpomanes". Kasparov, de Londres, n'a pas hésité encore une fois à dénoncer *"la mafia internationale des échecs dont Campomanès est le centre et qui a des ramifications dans la fédération soviétique et dans d'autres fédérations"*!

Le champion insistant sur le fait qu'il s'agit d'une lutte "inégale": *"je n'ai que la presse pour me défendre des manoeuvres".* Celle-ci le lui rendit bien puisqu'il a reçu quelques jours plus tard l'Oscar du meilleur joueur de l'année en compagnie de sa compatriote, la championne du monde, Maïa Tchibourdanidzé à Barcelone.
Confiant, Garry Kasparov se concentre maintenant sur son match, le troisième, avec l'un des plus grands champions de tous les temps. Le perdant se relèvera-t-il d'une défaite forcément amère?

LES ARBITRES

Pour les douze parties qui se dérouleront dans la capitale britannique, le président du jury d'appel (qui ne se réunit qu'en cas de litige) sera le président de la zone africaine et vice-président de la FIDE, M. Belkhadi (Tunisie) assisté de MM. Sajtar (Tchéchoslovaquie) et Szerenyi (Hongrie).
Pour la seconde moitié du match (à Léningrad) le président sera M. Tudela, président de la zone latino-américaine et vice-président de la FIDE assisté de MM. Aaron (Inde) et Lambert, président de la Fédération française.
L'arbitre du match-revanche sera le même que pour Fischer-Spassky en 1972, le GMI allemand Lothar Schmid.

De nouveaux lauriers pour Kasparov... ou la revanche de Karpov ?



CONCOURS ET... SUITE DU CONCOURS

Et voici déjà notre troisième épreuve du Marathon J&S 86. Avec les résultats du *Concours J&S nº 38.* Et cette fois-ci vous ne pouvez pas prétendre que vous n'avez pas le temps de cogiter. Vous êtes en vacances! Ne nous dîtes pas que vous préférez dormir au soleil! Allez, allez, un petit effort... Voici les épreuves du nº 40.

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous « Concours J&S nº 40 ».
Mais de plus, le fait de participer à ce concours, ainsi qu'aux suivants, vous permet de concourir pour le grand « Marathon Jeux & Stratégie 1986 » doté de 200 autres prix.



Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 111. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes :

1. Le cryptarithme de « Trois hommes à la mer », signalé page 61 par le signe (CONCOURS)

La réponse exacte vaut 200 points.

2. Les deux problèmes de « Coq à l'âne » des Jeux de lettres, signalés page 89 par le signe (CONCOURS)

Chaque réponse exacte vaut 100 points, soient au total 200 points. Cette question vous est proposée par « Meccarillos, cigarillos extra-fins ».

3. Le Trésor oublié signalé page 29 par le signe (CONCOURS)

La réponse exacte vaut 200 points.

4. Le Super-Défi nº 40. Le Super-défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse, du moins la meilleure! Mais vous, futés et bosseurs comme vous êtes, vous la trouverez certainement! Découvrez vite notre troisième Super-défi dans « Trois p'tits tours et puis s'en vont » page 86.
La meilleure réponse (correcte) à ce Super-défi vaut 200 points. Marqueront 200 points tous les candidats ayant donné la réponse optimum à la date limite. Les autres ne marqueront rien. Na !

5. Épreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.
Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre strictement positif avec quatre décimales, c'est-à-dire supérieur à 0,0001.
Il s'agit de donner le nombre le plus proche possible du carré de la moyenne de tous les chiffres de la partie entière des nombres proposés par tous les candidats.

Attention, ne confondez pas chiffres et nombres! Prenons un exemple.
- Il y a trois concurrents. Ils ont donné les réponses suivantes :

a : 9,7045
b : 15,9866
c : 24,3348

La somme de tous les chiffres de la partie entière des nombres proposés par tous les concurrents est :
$9 + 1 + 5 + 2 + 4 = 21$
La moyenne est : $21 : 5 = 4,2$
Le carré de la moyenne est : $(4,2)^2 = 17,64$

C'est le concurrent b qui en est le plus proche!
Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.
De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.
Les résultats seront publiés dans notre numéro 42, paraissant en novembre.
Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le *15 septembre* à minuit.

CONCOURS J&S Nº 40 LES PRIX

1er prix : un *radio-cassettophone* Sharp stéréo portatif secteur/pile GF-A1H (modèle compact, puissance musicale : 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.)
2e et 3e prix : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

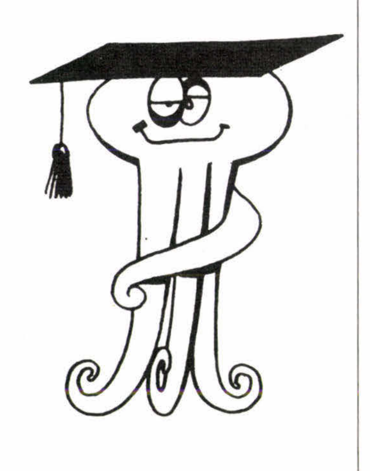
Prix spécial : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur QT-15H (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

4e prix : une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

5e prix : un wargame *Alésia.* Offert par Jeux Descartes.

6e et 7e prix : un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego.* Offerts par Jumbo International.

8e et 9e prix : un jeu de diplomatie *L'An Mil.* Offert par Jeux Actuels.



10e et 11e prix : une collection de 5 cinq livres « *Les Quêtes sans fin de D&D* ». Offerte par les éditions Solar.
Du 12e au 17e prix : un jeu *Diplomacy*. Offert par Kenner Parker.
18e prix : un jeu de rôle *Maléfices*. Offert par Jeux Descartes.
19e et 20e prix : un jeu *Le Gang des Traction Avant*. Offert par International Team France.
21e et 22e prix : un jeu de simulation *Fief*. Offert par International Team France.
23e prix : *1 bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris ; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.
24e et 25e prix : un jeu *Claim*. Offert par Jumbo International.
26e prix : un jeu *Rail*. Offert par Ludonirique.
27e prix : un jeu de rôle *L'Oeil Noir*. Offert par Schmidt France.
Du 28e au 33e prix : *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*.
34e prix : un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Oeuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).
35e prix : un jeu *Fantômes*. Offert par Schmidt France.
Du 36e au 40e prix : un jeu de *Tarot*. Offert par Grimaud/France Cartes + un *livre Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
41e prix : un jeu *Othello de poche*. Offert par Dujardin International.
Du 42e au 46e prix : deux jeux de la collection « Miniplay », *Halma* et *Stratego*. Offerts par Jumbo International.
47e au 50e prix : un livre de la collection « *Un livre dont vous êtes le héros* ». Offert par Folio-Junior Gallimard.

En outre, les dix premiers gagnants recevront un *coffret-cadeau Meccarillos*.

LE MARATHON J&S 1986

Les points que vous aurez marqués lors de cette troisième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon J&S 1986. A l'issue des cinq concours de nos numéros 38 à 42, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de « points de bonus ».

• Les « points de bonus »

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 16 septembre pour le concours J&S n° 40) toute première lettre apportant une amélioration au Super-défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela, n'importe quand avant la date limite du concours J&S n° 42.

Exemple : le 15 septembre à minuit, la meilleure solution à notre Super-défi est de 135 coups. Le 17 septembre, Jean Dupond nous propose une solution en 131 coups. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n° 40.
Le 18 septembre, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également une solution en 131 coups. Il ne marque rien!
Mais le 20 septembre, Paul Martin propose une solution en 130 coups. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.
N.B : Nous nous réservons le droit de vous proposer, dans les prochains numéros, d'autres manières de marquer des points de bonus.

MARATHON J&S 1986 LES PRIX

1er prix : un *voyage pour deux personnes*, d'une valeur de 20 000 francs.
2e prix : un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...
3e prix : un *Scooter Peugeot SC 80 L.*

Et 197 autres prix...

RÈGLEMENT

A partir du numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.
1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.
2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.
3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.
4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.
5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).
6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.
7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.
8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).
9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1986" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.
10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone (1) 36 15 91 77, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.



Taquineries...

Aïe, aïe, aïe... Le contenu trahi par la présentation !
Nous vous avions concocté un très joli problème (comme toujours !) avec évidemment une solution unique. Bien sûr, les signes × et + étaient inscrits *sur* le fond de la boîte du taquin. La boîte avait donc été retournée entre sa vue de gauche et celle de droite.
La solution unique :

$$\begin{array}{r} 15 \\ \times\ 6 \\ \hline 90 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 59 \\ +\ 1 \\ \hline 60 \end{array}$$

Mais ne voilà-t-il pas que nous décidons de vous faire une nouvelle et belle maquette avec des jolis fonds de couleur partout. Et dans notre enthousiasme, nous laissons passer le fond sur la case du taquin portant le signe opératoire. Du coup, cette case devient une fenêtre dans laquelle venait apparaître soit le signe × soit le signe +. Plus besoin de retournement et... une foule de solutions possibles !
Voici donc les autres réponses acceptées :

$$\begin{array}{r} 39 \\ \times\ 2 \\ \hline 78 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 28 \\ +\ 9 \\ \hline 37 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 39 \\ \times\ 2 \\ \hline 78 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 73 \\ +\ 9 \\ \hline 82 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 43 \\ \times\ 2 \\ \hline 86 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 26 \\ +\ 8 \\ \hline 34 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 34 \\ \times\ 2 \\ \hline 68 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 26 \\ +\ 8 \\ \hline 34 \end{array}$$

Et, comme dans l'énoncé du problème, il n'était pas précisé qu'un nombre ne devait pas commencer par 0 :

$$\begin{array}{r} 04 \\ \times\ 8 \\ \hline 32 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 38 \\ +\ 2 \\ \hline 40 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 08 \\ \times\ 4 \\ \hline 32 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 32 \\ +\ 8 \\ \hline 40 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 03 \\ \times\ 8 \\ \hline 24 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 38 \\ +\ 2 \\ \hline 40 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 08 \\ \times\ 3 \\ \hline 24 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 32 \\ +\ 8 \\ \hline 40 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ \times\ 6 \\ \hline 90 \end{array} \quad \text{et} \quad \begin{array}{r} 06 \\ +\ 9 \\ \hline 15 \end{array}$$

14. Pierre Ghestem a été champion du monde de dames... et de bridge (membre de l'équipe de France championne du Monde en 1956).
Il fallait donc répondre **a** et **b.**
20. Michel Duguet, le célèbre as des jeux de lettres n'a pourtant été champion de Paris ni de Scrabble ni de Jarnac... puisque ces championnats n'existent pas ! En revanche, il est bien (pour la deuxième année consécutive !) champion de Paris... de tennis de table !
Il fallait donc répondre **c.**
21. Pendant la Révolution Française, le valet de ♥ était devenu Égalité des devoirs.
Il fallait donc répondre **b.**
29. Une arnaque ? Tout de même pas. Mais il ne fallait pas confondre le film portant ce titre, où l'on jouait aux courses et au poker avec l'Arnaqueur dont il était question ici, et où Paul Newman (encore lui !) évoluait dans le milieu du billard.
Il fallait donc répondre **c.**

Récréation

Question n° 9. Le fait que cette question était proposée par « *Meccarillos, cigarillos* » a incité certains petits futés à proposer comme solutions des mots comme cigarillos, cigares... pas du tout ! Il fallait trouver : TELEVISEUR.
Il fallait lire d'abord les rangées, puis les colonnes, de la manière suivante. On prenait les lettres de la rangée ou de la colonne dans l'ordre alphabétique et l'on retenait celle dont le rang parmi l'ensemble correspondant au nombre placé en face de la ligne. Ainsi, la première rangée, E L C T F, donnait en ordre alphabétique C E F L T et la cinquième lettre était le T...

Super-défi !

Même notre Guinard national, pardon, international, a été étonné de votre performance. Les parties de dames les plus courtes que vous ayez trouvées ne comportaient en effet que **13 coups.** (Et même 25 demi-coups, mais nous avons également retenu les solutions à 26 demi-coups, puisque nous demandions le nombre minimum de « coups »).
Il ne fallait pas chercher à éliminer toutes les pièces d'un coup mais plutôt à obtenir une position où l'un des camps était bloqué. Voici l'une des solutions :

1. **35-30, (20-25)**
2. **33-29, (19-23)**
3. **30-24, (14-20)**
4. **40-35, (10-14)**
5. **35-30, (14-19)**
6. **38-33, (5-10)**
7. **33-28, (10-14)**
8. **39-33, (17-21)**
9. **31-27, (4-10)**
10. **28-22, (12-17)**
11. **33-28, (8-12)**
12. **36-31, (3-8)**
13. **31-26**

Épreuve de départage

Il fallait donner un nombre qui se rapprocherait le plus possible du pourcentage de concurrents ayant indiqué un nombre strictement inférieur à 75.
Ce pourcentage s'est élevé à 80,9846. Le candidat le plus proche, qui marque au passage 200 points supplémentaires, avait proposé 80,9999. Il s'agit de Patrice DEWILDE, de Rennes... ce qu'il avait oublié de mentionner. Heureusement qu'il avait indiqué son numéro de téléphone et que nous sommes consciencieux ! Enfin, il gagne tout de même le *radio cassettophone Sharp stéréo portatif QT-15H.*

LES GAGNANTS

Signalons que deux candidats seulement ont répondu correctement à toutes les questions... avant l'épreuve de départage où ils n'ont rien marqué. Ils terminent tout de même sixième et septième. Le gagnant, lui, a perdu 50 points en donnant Michel Duguet champion de Paris de Jarnac, mais a marqué 195 points à l'épreuve de départage avec 81,2345.
Notons enfin que tous ceux ayant marqué au moins 700 points, c'est-à-dire en ayant perdu au plus 100 points dans les questions, figurent parmi nos 50 premiers gagnants.
Voici le palmarès (avec entre parenthèses le nombre de points marqués par les candidats) :
1er (945) : HERAULT Laurent, Grenoble, gagne un *radio-cassettophone Sharp stéréo* portatif secteur/pile GF/A1H (modèle compact, puissance musicale : 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.), offert par Sharp.
2e (940) : BOUVET Pascal, Bruyère/Oise ; 3e (889) : CUMIN Pierre, Paris, gagnent un *radio cassettophone Sharp stéréo* portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/GL), offert par Sharp.
4e (872) : HOSSENLOPP Françoise, Talence, gagne un *échiquier électronique Excellence*, offert par Rexton.
5e (858) : ANGLADE Thierry, Grenoble, gagne une boîte de base et une boîte « expert » *Donjons & Dragons* en français, offert par Transecom.
6e (800) : RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagne un wargame *Alésia*, offert par Jeux Descartes.
7e (800) : MAILLET Roland, Maurepas ; 8e (798) : CHANDRA Irawan, Rennes, gagnent un jeu de simulation *Baston*, offert par Jeux Actuels.
9e (781) : FARABOLINI François, Paris, gagne un jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, offert par Jeux Descartes.
10e (781) : COTTEL Dominique, Beauvais, gagne un jeu *Ascension*, offert par Ludonirique.
11e (776) : DEMICHEL Patrick, Metz, gagne un jeu de rôle *Maléfices*, offert par Jeux Descartes.
12e (771) : ROUYER Laurent, Fresnes en Woevre, gagne un *jeu d'échecs à trois Yalta*, offert par l'Impensé Radical.
13e (760) : BERNARD Jean-Jacques, Arcueil ; 14e (758) : DUSSUD Hervé, Villeurbanne ;
15e (750) : BLANC Patrick, Gap ;
16e (750) : LABOUZE Xavier, Paris ; 17e (750) : BEROT Gilbert, Chartres, gagnent une collection de six livres de la série *Les quêtes sans fin de D&D*, offerte par les éditions Solar.
18e (750) : JEAN-JACQUES Eric, Grenoble ; 19e (750) : HERY Patrick, Amilly, gagnent un jeu *Le Gang des Traction Avant*, offert par International Team.
20e (750) : SPECKLIN Benoit, Sausheim ; 21e (750) : FROMONT Brunot, Ferney Voltaire, gagnent un jeu *Claim* et un jeu *Spacego*, offerts par Jumbo.
22e (746) : DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne un jeu de rôle *L'Œil Noir*, offert par Schmidt France.
23e (717) : DOHOGNE Yves, Couillet (Belgique), gagne un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix, à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes : 40, rue des Écoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris ; 13, rue des Remparts-d'Ainay, 69002 Lyon.
24e (711) : BETTON Jean-Pierre, Livarot ; 25e (709) : VANDENEECKHOUTTE Sylvie, Douai, gagnent un *Jarnac*, offert par Habourdin International.
A partir du 26e et jusqu'au 50e, tous les concurrents ont obtenu 700 points...

26e : BERTIN Jean-François, Paris ; 27e : DESNOUX Pierre-Jean, Paris, gagnent un jeu de simulation *Fief*, offert par International Team.
28e : GUILLEMOT Serge, Baden, gagne un jeu *Stratego*, offert par Jumbo.
29e : CUMIN Claire, Villiers-le-Bel, gagne un livre-jeu *Vous êtes Napoléon*, offert par les éditions Solar.

30e : DANO Laurence, Vannes ; 31e : DECORDE Lucette, St-Etienne-du-Rouvray gagnent un jeu *Pente*, offert par Kenner Parker.

32e : DE BRUTO Narcisse, Baden ; 33e : BROCHARD Patrice, Bourg-Achard, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à l'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).

34e : TASTET Marc, Dax ; 35e : BRACONNIER Jean, Beauvais ; 36e : AZOULAI Franck, Villiers-le-Bel ; 37e : LE FORESTIER Yannick, Rennes ; 38e : FLAMENT Françoise, Auneuil, gagnent un jeu de *Tarot*, offert par Grimaud + un livre *Le Tarot moderne* (Collection Jeux & Stratégie/Éditions du Rocher).

39e : LAGARDE Dominique, Eysines, gagne un jeu *Fantômes*, offert par Schmidt France.
40e : BANDIERA Angelo, Vendôme ; 41e : ROZENCWEIG Esther, Liège (Belgique) ; 42e : CUMIN Jean, Villiers-le-Bel ; 43e : GUEHO Patrick, Vannes ; 44e : GLEJAN Pascal, Athis-Mons, gagnent deux « miniplay » *Stratego + Halma*, offerts par Jumbo.

45e : ESCOLAN Philippe, Rennes ; 46e : SALOTTI Jean-Marc, Corté (Corse) ; 47e : ZOUBOULIS Stélios, Vannes ; 48e : ORFILA Emmanuel, Rouen ; 49e : SALOTTI Christophe, Olmeto (Corse) ; 50e : DECORDE Michel, St-Etienne-du-Rouvray, gagnent un livre de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*, offert par Folio Junior-Gallimard.
En outre les dix premiers recevront un *coffret-cadeau Meccarillos.*
Les ex aequo ont été départagés par tirage au sort.

MAIS A QUOI JOUENT-ILS DONC ?

Ils nous ont gouverné, nous gouvernent ou espèrent nous gouverner. C'est déjà un drôle de jeu ! Mais jouent-ils aussi dans leurs moments de détente ? Nos leur avons demandé.

Dans la vie de notre grande et belle Nation, on distingue deux périodes opposées. Les mois normaux, au nombre de dix, consacrés aux 39 heures, aux motions de censure, aux grèves, à la rédaction du dictionnaire de l'Académie Française, aux lois d'habilitation, au Sicob, au pays coupé en deux entre gauche et droite, à l'article 49-3 et à la drague sur Minitel. Bref, c'est l'époque de la France au Travail, même si elle tolère une semaine de sports d'hiver dans un appartement en multi-propriété. Il ne s'agit pas de rigoler; on est SE-RIEUX!

Et puis, il y a LES-VA-CAN-CES! Le temps des bouchons sur les autoroutes, des coups de soleil malgré la crème n° 7, des intoxications alimentaires dues aux mollusques de nos belles côtes, des augmentations de tarifs qui passent en douce, du mélange de sueur dans les boîtes à la mode, du pays coupé en deux entre juilletistes et aoûtiens. Bref, c'est l'époque où l'on S'E- CLA- TE! Et enfin celle où l'on a le droit de jouer!

Reflet de notre civilisation, la Presse (la "vraie", avec un grand P) n'échappe pas à ce phénomène fondamental. Après dix mois consacrés au salaire des cadres, aux vieilles dames qu'on assassine, à la chute des cours du pétrole et bien sûr aux Grands qui nous gouvernent, nos zom'pos (nos hommes politiques), elle découvre tout à coup LES JEUX DE L'ETE. Excusez-nous, Messieurs les Présidents et Ministres, mais nous n'avons plus de place pour vous. Vous comprenez, avec les mots fléchés et les jeux des sept erreurs, on a juste de quoi caser notre grand test "sexuellement, êtes-vous stratège ou tacticien?"

Nous, à *J&S*, tous les ans à la même époque, on est bien embêtés. Comment faire un "numéro de vacances"?

Des jeux, on ne vous propose que ça toute l'année!

Alors? Eh bien, on a donné la parole à ces pauvres zom'pos boycottés pendant deux mois par "les grands organes d'information". C'est sûr, pas un seul ne fera la une d'un "news-magazine" entre le 14 juillet et le 15 août.

Nous leur avons offert celle de *Jeux & Stratégie*! Et nous sommes allés leur demander... à quoi ils jouaient!

Comme prévu nous avons découvert des joueurs, des non-joueurs et des malpolis qui n'ont pas voulu nous répondre! Mais ce n'a pas toujours été ceux à qui on aurait pensé!

Tenez, vous qui êtes un fin connaisseur de la classe politique, auriez-vous deviné à quoi jouaient nos zom'pos?

A VOTRE AVIS

Avant de découvrir les réponses de chacun dans les pages suivantes, essayez de placer en face de chaque nom les jeux qu'il a cités. Attention, vous devrez également trouver les sept non-joueurs et les cinq qui n'ont même pas voulu répondre à une question si... déplacée (!).

1. Balladur:
2. Barre:
3. Bérégovoy:
4. Chaban-Delmas:
5. Chevènement:
6. Chirac:
7. Fabius:
8. Garaud:
9. Gaudin:
10. Giscard d'Estaing:
11. Hernu:
12. Jospin:
13. Juppé:
14. Lang:
15. Lecanuet:
16. Léotard:
17. Le Pen:
18. Marchais:
19. Mauroy:
20. Mitterrand:
21. Monory:
22. Pasqua:
23. Rocard:
24. Toubon:
25. Veil:

1: Echecs, **2:** Scrabble, **3:** Scrabble, **4:** Echecs + Belote + Donjons & Dragons, **5:** Jeux micros + Echecs + Dominos, **6:** Bridge, **7:** Echecs, **8:** Go + Echecs, **9:** Scrabble + Belote + Ascenseur, **10:** Belote + Scrabble, **11:** Echecs, **12:** Mots croisés + Echecs + Belote, **13:** Gin Rummy + Belote. **NJ:** non joueurs (7), **R:** refus de réponse (5).

6 Echecs
3 Scrabble



Pierre Bérégovoy

L'ancien ministre socialiste de l'Économie et des Finances a-t-il trop manipulé de chiffres dans sa vie professionnelle . En tout cas, sa passion, c'est de jouer... avec les mots.

Même si il nous avoue de prime abord pratiquer plus la marche à pied qu'un quelconque jeu de réflexion, derrière l'ancien ministre de François Mitterrand se cache un joueur à plusieurs facettes.

Le peu de loisirs que ses activités lui confèrent sont orientés, au niveau du jeu, sur deux plans : détente et passion.

La détente, c'est les *Échecs*, pratiqués semble-t-il régulièrement depuis sa jeunesse. Mais la détente cela peut être aussi une bonne vieille *Belote* entre amis.

La passion, c'est les *Mots Croisés*. Pierre Bérégovoy nous avoue être un cruciverbiste assidu et convaincu, cette discipline alliant une recherche intellectuelle à une volonté de trouver, de se battre contre cette grille vierge et finalement, vaincre le problème.

CEUX QUI N'ONT PAS JOUE LE JEU!

Pour eux, pas question de perdre du temps à parler de jeux. Incompatible certainement avec leur Haute Destinée!

La Présidence de l'Assemblée Nationale *"n'a pas le temps de répondre"* à *"une enquête sans grand intérêt"*. Merci!

Il faut croire que le projet "Nouvelle Société" de Monsieur Chaban-Delmas ne devait pas comporter d'espace ludique. On l'a échappé belle!

Autre projet de société, même réponse... ou absence de réponse. *"Aucun intérêt pour ce type d'enquête"*, place du Colonel Fabien. Un homme politique comme Monsieur Georges Marchais à d'autres choses à faire que de penser au jeu! C'est gentil pour Vladimir Illitch Oulianov, ça! Car Lénine était grand amateur d'échecs, lui!

De plus en plus curieux: du temps où il était Président de la République, Monsieur Valéry Giscard d'Estaing avait le temps de jouer aux échecs, du moins il s'en vantait! La preuve: on a la photo! Et voici que le député du Puy-de-Dôme n'a pas cinq minutes pour nous répondre! Il est vrai qu'au moment où nous cherchions à le joindre, il devait être très occupé à répéter la chansonnette qu'il a poussée dans "l'Oreille en coin" (sur France Inter).

Mais, comble du comble, c'est du côté de la culture que les portes, socialistes ou libérales, sont restées obstinément closes! On ne peut pas dire qu'il n'y a pas continuité dans le changement...

Pas de réponse rue de Valois où François Léotard ne doit pas voir le moindre rapport entre Culture et jeux de réflexion!

Devons-nous regretter l'avant-mars 86?

Pas du tout! Jack Lang non plus n'a manifestement aucune idée sur le sujet. Et pendant le même temps, il donnait, au *Matin de Paris* (samedi 14 juin) une interview sur... la manière de s'habiller! C'est ça la culture!





Un président qui jouait...





de Decker-Gamma/D.R./Stevens-Sipa Press

Des ministres d'une culture sans jeu !

Jean-Pierre Chevènement

Modeste, l'ancien ministre de l'Éducation nationale. Il nous parle avec engouement des Échecs, mais ce qu'il ne nous dit pas c'est qu'il est lui-même un joueur assidu, classé, Président d'honner du Cercle de Belfort.

Cachotier de plus, puisqu'il a même croisé le buis avec l'ancien champion du monde Boris Spassky ! (notre photo)

« Le jeu d'*Échecs* ne fait pas seulement appel à l'intelligence mais aussi, et surtout, à la volonté. Il privilégie la capacité d'anticipation et de synthèse qui est ce qui manque le plus à nos trop fameux « décideurs ».

« Ensuite, c'est un excellent délassement. Il vous coupe — pendant un temps — de toute autre préoccupation : rien de tel pour le recyclage de l'esprit « stressé » ou encombré des fatras de la gestion du quotidien !

« Je le conseille aux enfants et à leurs parents : c'est un excellent outil d'apprentissage de la pensée logique. Dans la ville que j'administre — Belfort —, nous finançons un animateur professionnel qui, depuis bientôt un an, est chargé d'initier les jeunes aux *Échecs*, soit à l'école, soit à travers le réseau des associations. L'engouement des jeunes et leurs progrès font plaisir à voir ! »



Catherine Jaeg

Jacques Chirac

Oh, oh! Un Premier Ministre tapeur de carton! Un homme qui cherche à avoir tous les atouts en main avant d'abattre son jeu? Souhaitons-lui pourtant de ne pas avoir à déclarer un jour à l'un de ses ministres, *"Tu me fends le coeur"*. Eh oui, la détente pour Jacques Chirac, ce sont (outre la pétanque) les cartes. Et surtout la belote, son jeu préféré depuis toujours. Et puis de temps en temps, le Gin-Rummy. Enfin, der-



nière caractéristique bien connue de ses familiers, notre Premier Ministre est un grand amateur de jeux de mots!
Tout compte fait, voici le portrait ludique le plus méridional de tous nos zom'pos. Il n'est pourtant pas de Marseille, le Maire de Paris!

Jean-Claude Gaudin

Non sans une pointe d'humour, le Président du Groupe UDF à l'Assemblée Nationale, le « pitchoun » comme l'appellent affectueusement ses administrés marseillais, nous écrit être un adepte du noble jeu, les Échecs. Pagnol en sera pour ses frais avec sa célèbre partie de cartes.
« Oh, Bonne Mère, il a qu'à bien se tenir le Kasseparove, té, moi je vous le dis ! »
« La stratégie étant l'essence même du « métier » politique, je crois que les jeux de stratégie sont pour les hommes politiques ce que la prose est pour Monsieur Jourdain : un mode d'expression.
« Mais je fais quand même la différence entre une partie d'*Échecs*, dont je suis très amateur, et la vie politique : celle-ci n'est pas un jeu et il ne faut surtout pas d'échec. »
Et en plus, monsieur le Président joue... avec les mots !



Picard-France Inter

Laurent Fabius

Après avoir été ministre du Budget, puis de l'Industrie et de la Recherche, le benjamin des ministres socialistes est devenu à 39 ans le premier d'entre eux : destin politique galopant que celui de Laurent Fabius qui pratique, entre autres jeux... l'Ascenseur !
Cet excellent cavalier qui glana plus d'une coupe dans les concours hippiques est solidement en selle dans notre peloton de tête des joueurs.
Même s'ils ne constituent pas une véritable passion, mais plutôt une détente, les jeux de réflexion tiennent une place certaine dans les loisirs de Laurent Fabius.
Sa préférence va au *Scrabble*, auquel il joue de façon régulière. Parmi les jeux de cartes, il goûte volontiers aux plaisirs de la *Belote* et à l'*Ascenseur* !
En aurait-il découvert les subtilités dans notre numéro 6 ?



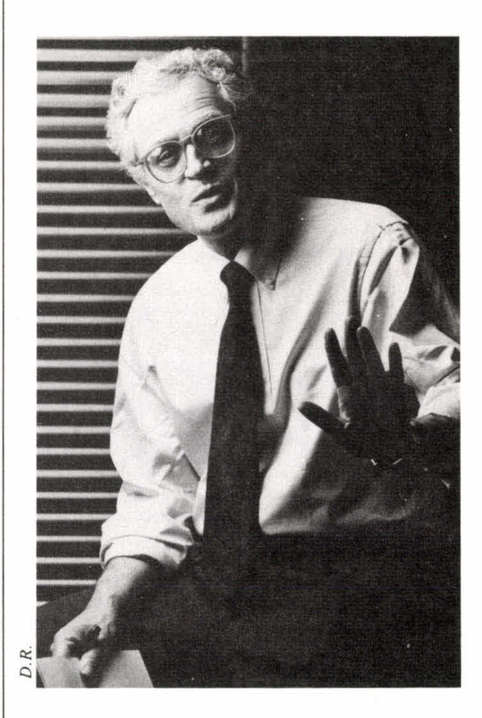
ECP Armées

Charles Hernu

Le député-maire de Villeurbanne nous a répondu avec empressement pour nous dire... qu'il ne jouait pas ! L'ancien ministre de la Défense aurait tout de même pu essayer les wargames ou du moins... une petite bataille navale ?
« Je ne peux, hélas ! vous aider car mes nombreuses occupations me laissent peu de loisirs, je dirais même pas de loisirs du tout et, de ce fait, je ne pratique aucun jeu.
« Je me souviens avoir pratiqué le jeu d'*Échecs* dans ma jeunesse et avoir eu beaucoup de plaisir à cette réflexion, mais ce n'était pas une passion ! »

Lionel Jospin

Le Premier Secrétaire du Parti Socialiste se révèle être un joueur, un vrai ! Plus que se détendre, il se soucie de gagner ! Et il n'hésiterait pas à aller pourfendre le dragon !
Animé par ses grandes qualités sportives, Lionel Jospin (joueur de basket dans sa jeunesse, assidu et émérite tennisman aujourd'hui) consacre une part de ses loisirs aux *Échecs* et à la *Belote*. Cartes à jouer ou pièces de buis à la main, un seul impératif : gagner. Plus « compétiteur » que joueur, rien d'étonnant dès lors qu'il considère moins le jeu de réflexion comme un aimable délassement que comme un sport. (Une attitude que tous les fanatiques des échiquiers ne peuvent que louer, eux qui se battent pour que leur discipline soit reconnue comme sport à part entière).
D'une manière plus générale, Lionel Jospin s'intéresse à tous les jeux, suit leur évolution, en un mot reste « branché », aidé en cela par ses deux jeunes enfants. Ce sont évidemment eux qui lui ont fait découvrir les Jeux de Rôle, et plus particulièrement le célèbre *Donjons et Dragons*.



D.R.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Pas de bridge, pas de Scrabble ou de 421, pas la moindre petite belote et pas d'échecs... du moins sur 64 cases. Ils ne jouent pas du tout! Leurs loisirs? Rien que du très traditionnel chez ces zom'pos. Mélomanes et « bibliophages », souvent les deux!

Ainsi les anciens Premiers Ministres Pierre Mauroy et Raymond Barre, grands mélomanes et avides lecteurs, tout comme le Ministre de l'Economie et des Finances Edouard Balladur, par ailleurs cinéphile averti.

Pas vraiment "musique" et plutôt "bouquins", le Ministre du Budget Alain Juppé et Madame Marie-France Garaud. Enfin, tout aussi "bibliophage" mais beaucoup plus sportif, le leader du RPR, Jacques Toubon.

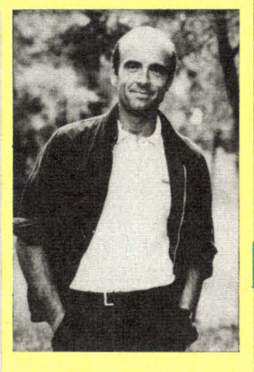
Une petite place à part pour le Ministre de l'Education Nationale, René Monory qui nous a fait savoir l'intérêt qu'il portait aux jeux informatiques et qui nous a proposé de s'en expliquer plus longuement avec nous. Alors pourquoi pas une petite visite de *J&S* rue de Grenelle à la rentrée? Mais on ne résiste quand même pas à vous dire ce qu'il répondait dans la *Lettre de l'Education* (Printemps 86) à la question "Quels loisirs?"

- *"La pêche, et plus particulièrement la pêche au gros. J'ai d'ailleurs été recordman du monde de l'espadon self-fish à Dakar en 1984".*

Un ministre recordman du monde, c'est pas une information ça? Qui plus est, un Ministre de l'Education Nationale qui a... la pêche!







J. Guillaume/D.R.

J'aime la pêche, la musique, les livres... mais pas les jeux !

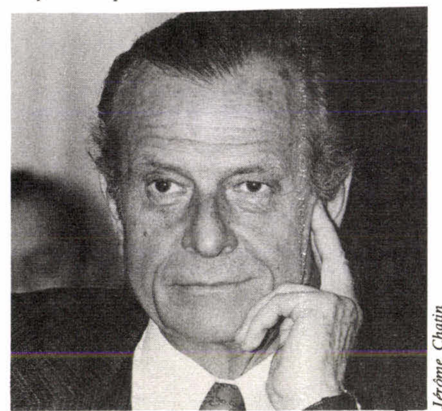


D.R.

Jean Lecanuet

Adepte du beau langage et du bien-parler, le Président de l'UDF ne pouvait que « scrabbler ».

Et puis, pensez... un jeu dont on commence toujours la partie au centre !



Jérôme Chatin

« Le *Scrabble*, c'est la découverte et le mariage des mots.

« Une vieille passion dont il faut sans doute chercher l'origine dans la formation littéraire que j'ai reçue. J'ai trop appris — par profession aussi — à peser le sens, le poids et la portée des mots pour que ce jeu ne m'ait pas naturellement séduit.

« J'aime aussi le *Scrabble* parce qu'il conjugue agréablement la réflexion à la rapidité de l'esprit, une certaine culture au hasard. Une évasion intelligente en quelque sorte. »

Jean-Marie Le Pen

« Je ne joue pratiquement pas. Je n'ai pas le temps. Je ne joue ni au Bridge, ni aux Échecs. Il m'arrive de jouer au *Scrabble* quelquefois, en vacances, à La Trinité-sur-Mer, peut-être deux ou trois fois par an. Ce n'est pour moi, ni une passion, ni une évasion, mais un moment d'agréable détente en compagnie de gens qui me sont proches.

« Je ne considère pas que le jeu de réflexion s'inscrit dans mon mode de vie. Je joue la vie en vraie grandeur. Je n'ai donc pas besoin de la jouer d'une manière en quelque sorte symbolique, transposée. »

Pas vraiment joueur, le Président du Front National. Pas question de simuler, il choisit le réel ! Mais tout de même, de temps en temps, jouer sur les mots...

François Mitterrand

Moins joueur que sportif, (la marche et le golf sont parmi ses passe-temps favoris, le ping-pong — où il excellait — et le tennis le furent aussi) le Président Mitterrand serait-il un virtuose du joystick ?

Un Président Mitterrand qui possède lui-même une console de jeux, et dont il semble avoir exploré toutes les ressources puisqu'il confiait à Yves Mourousi lors du célèbre entretien télévisé de juillet 83 : « Je sais mieux m'en servir que vous n'avez l'air de le croire. Lors de notre prochain rendez-vous, si vous voulez, nous pourrons faire une démonstration ».



Rebours-Sipa Press

François Mitterrand que, d'autre part les Jeux de Société ennuient (« Je n'abandonne au hasard que la part qui lui revient », écrit-il dans « *L'Abeille et l'architecte* »), mais qui a pratiqué quand même dans sa jeunesse, les *Échecs*, et dans son enfance, les *Dominos*.
Si l'on en croit l'excellent livre « *L'Élysée de Mitterrand* » (Livre de Poche) de nos confrères Michel Schifres et Michel Sarazin, Danielle Mitterrand, première Dame de France, quant à elle, ne dédaigne pas de temps en temps les jeux de combinaisons et notamment le *Solitaire*, et joue au *Scrabble*.

CHARLES PASQUA

Ça vous aurait amusé que l'on vous dise que notre ministre de l'Intérieur jouait « aux gendarmes et aux voleurs » ? Hein ? Avouez ! Mais rien de tout ça. Plus « jeu-détente » que « jeu-passion », Charles Pasqua éprouve pourtant un grand regret : les Échecs. Pour un homme politique habitué aux succès, sidérant non ?!
Le tonitruant hiérarque du chiraquisme, l'adversaire déclaré du terrorisme, est tout ce qu'il y a de calme et de tranquille question loisirs. Des loisirs trop rares qui ne se manifestent que pendant ses vacances où, dans une ambiance très familiale, le premier policier de France se laisse aller à une *Belote* (origine méridionale oblige — il est né à Grasse) ou à une partie de *Scrabble* (son épouse adore ce jeu).
Mais dans le jardin (ludique) secret de Charles Pasqua, un grand vide : le jeu d'*Échecs*. Il possède un plateau, les pièces, et même des livres, mais regrette de n'avoir jamais trouvé le temps de s'y consacrer ! (On dit que son fils joue très bien).


SIRP

Alors, monsieur le ministre, à quand un petit blitz ?

MICHEL ROCARD

Très stratégique dans sa conception du jeu, l'ancien ministre du Plan et de l'Agriculture, champion es-sondages. Michel Rocard nous parle du Go qui requiert patience et profondeur. Rien que de très naturel quand on a eu pour totem scout le très joli « Hamster érudit ».


D.R.

« A vrai dire, j'aime beaucoup jouer. Quel que soit le jeu, j'y prends toujours du plaisir. Mais j'ai une nette préférence pour tous les jeux où au départ chaque participant a les mêmes chances et où le hasard n'intervient pas dans le déroulement. C'est le cas des *Dames*, des *Échecs* ou du *Go* notamment.
« J'ai longtemps joué aux *Échecs* mais depuis quelques années, j'ai une nette préférence pour le *Go*.
« C'est, à mon sens, le jeu qui offre le plus de possibilités à un amateur. L'occupation progressive de l'espace, la préparation à long terme du terrain, le but même de la manœuvre (la création d'un « territoire ») la prépondérance de la stratégie par rapport à la tactique, l'égalité au départ entre tous les pions, tels sont en vrac les éléments les plus attractifs à mes yeux. Un seul inconvénient, la longueur des parties, du moins pour quelqu'un d'aussi occupé que je le suis actuellement. »

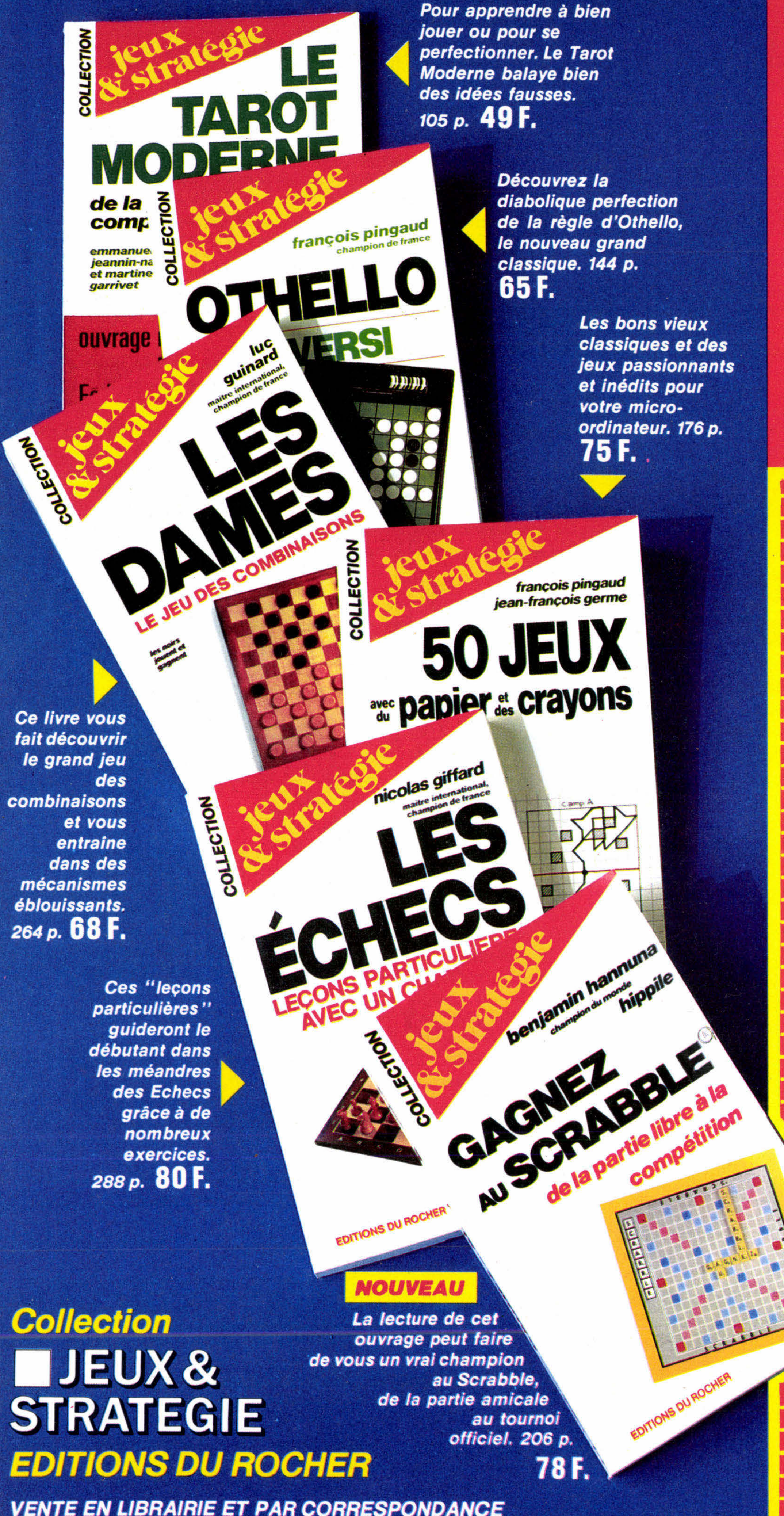
SIMONE VEIL

L'ancien ministre de la Santé et l'ex-Présidente de l'Assemblée des Communautés Européennes nous explique son penchant pour le Bridge. D'après notre enquête, elle doit avoir du mal à trouver des partenaires parmi ses confrères zom'pos. Elle est la seule à nous avoir cité ce jeu !
« Sans que ce soit une passion — et loin de là — j'aime beaucoup le *Bridge*, bien que depuis quelques années je n'ai guère le temps d'y jouer.
« Il représente ce que je cherche dans le jeu, c'est-à-dire à la fois la détente et l'évasion : le Bridge demande juste ce qu'il faut d'attention et de réflexion pour occuper l'esprit ; en même temps il comporte les éléments de hasard et de compétition, qui en font véritablement un jeu.
« Pour moi, un jeu comme le *Bridge* qui occupe l'esprit et me fait donc oublier mes préoccupations, m'apporte une véritable détente. Je trouve que c'est très utile de temps en temps d'oublier complètement ses activités professionnelles. »


D.R.

JOUEZ... A LES FAIRE JOUER

Vous trouverez peut-être que nos zom'pos manquent de fantaisie dans leurs loisirs ludiques. Rien que du très grand classicisme! Sans doute aurez-vous plus d'imagination qu'eux!
Essayez d'attribuer à chacun le jeu qui semble le mieux lui convenir.
Envoyez-nous votre liste, complète ou pas. Les 5 envois les plus drôles seront récompensés par un abonnement d'un an.
Et dans le n° 42, nous publierons une liste reprenant les réponses qui nous auront amusés.
A vous de jouer!



A LIRE POUR BIEN JOUER.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie, 5 rue de La Baume 75008 PARIS.

Nom.....................................

Prénom.....................................

Adresse.....................................

....

Code Postal....................Ville.....................

- Je désire recevoir :

☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F l'un + 10 F de port

☐ **OTHELLO**
65 F l'un + 10 F de port

☐ **LES DAMES**
68 F l'un + 10 F de port

☐ **50 JEUX**
75 F l'un + 10 F de port

☐ **LES ECHECS**
80 F l'un + 10 F de port

☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F l'un + 10 F de port

☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
370 F (au lieu de 415 F) + 20 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : ....par chèque, à l'ordre de Jeux & Stratégie.

Etranger : chèque compensable à Paris ou mandat international.

J & S 40



LE TRÉSOR OUBLIÉ

86361525
11546632
213522137

Chez un brocanteur, vous avez acheté une vieille bouteille... Surprise, à l'intérieur, vous découvrez le plan de ce qui semble être un temple indien très ancien... et un petit morceau de papier sur lequel figure cette suite de chiffres...

Après multiples recherches, vous apprenez qu'il s'agit du plan permettant de retrouver un trésor fabuleux oublié depuis des siècles. Le dernier aventurier avait réussi à noter tous ses déplacements, depuis la salle du trésor jusqu'à l'une des 16 sorties du temple.

Les chiffres inscrits sur le papier correspondent aux vues des couloirs et représentées ci-dessous. Exemple: 6 signifie carrefour à angle droit, (mais la direction à prendre n'est pas indiquée).

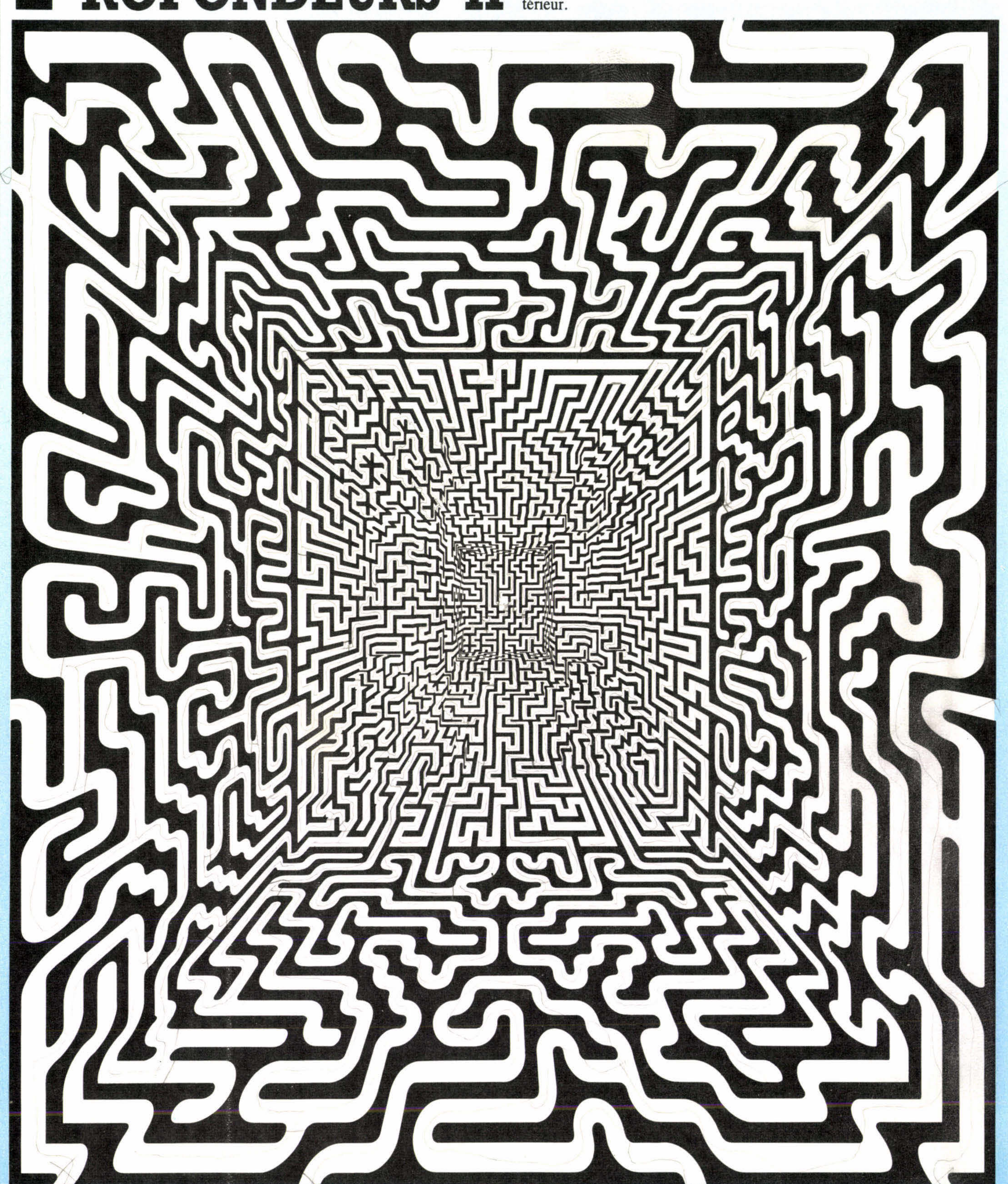
5 6 7 8
4 D E J 9
3 C F K 10
2 B G 11
1 A H L
M 12
16 15 14 13

1 2 3 4 5 6 7 8

Dans quelle salle (de A à M) se trouve le trésor?
Par quelle porte (de 1 à 16) sortirez-vous du Temple ?

PROFONDEURS II

Dans le précédent numéro, vous deviez sortir des "profondeurs"... Etes-vous parvenu à trouver les 2 chemins possibles? Sinon, précipitez-vous p 109... Poursuivez ici votre périple... Une seule de ces deux sorties vous permettra de continuer votre chemin... Trouvez les deux routes qui mènent vers l'extérieur.



Solution (et suite!) dans le prochain numéro.

les vacances dans l'Œuf Cube, c'est pas du jeu...

CORRESPONDANCE ET MAGASIN **OUVERTS EN AÔUT**

LES BEST EN BAISSE

Jeux de rôle

STORMBRINGER	245 F
STORMBRINGER COMPANION	100 F
DEMON MAGIC	100 F
STEALER OF SAOUL	70 F
BLACK SWORD	85 F
ELFQUEST	235 F
ELFQUEST CAMPAIN	80 F
SEA ELF	80 F
PENDRAGON	250 F
PENDRAGN COMPANION	110 F
SPACE MASTER RPG	200 F
TECH LAW	85 F
IMPERIAL CRISIS	85 F
FUTURE LAW	85 F
TWILIGHT 2000 WW3 RPG	210 F
TOUS LES MODULES	75 F
TOON	85 F
MODULES	60 F
CAR WAR DE LUXE	195 F
CAR WAR	70 F
MORROW PROJECT RPG	75 F
SUPPLEMENT	60 F
SCREEN	40 F
STARNAMAN INCIDENT	70 F
OPERATION LUCIFER	70 F
DAMOCLES	70 F
CHICAGO	70 F
LONESTAR	70 F
TRAVELLER RPG	160 F
LES 6 MODULES ALIEN	70 F
LES BOOKS	60 F
LES SUPPLEMENTS	60 F
LES AVENTURES	45 F
MIDDLE EARTH RPG	135 F
RIDERS OF ROHAN	115 F
RANGERS OF THE NORTH	115 F
MORIA	115 F
GOBLINSGATE	60 F
HAUNTED RUINS	60 F
THIEVES OF THARBAD	60 F
PATH OF DEATH	60 F
ROLEMASTER	320 F
SPELL LAW-CLAW LAW	125 F
SPEEL LAW	135 F
CAMPAIGN LAW-CHARACTER LAW	95 F
CREATURES AND TREASURES	95 F

Jeux de simulations

GDW SERIE EUROPE	
FIRE IN THE EAST	630 F
FALL OF FRANCE	440 F
CASE WHITE	245 F
NARVICK	235 F
THE NEAR EAST	210 F
SPAIN AND PORTUGAL	140 F
OPERATION TORCH	275 F
GDW WW3 STRATEGIQUE	
THIRD WORLD WAR	210 F
SOUTHERN FRONT	210 F
ARTIC FRONT	210 F
GDW WW3 TACTIQUE	
ASSAULT	210 F
BOOTS AND SADDLES	210 F
REINFORCEMENT	130 F
GDW HISTORICAL GAMES	
EIGHT ARMY	145 F
NORMANDY CAMPAIGN	145 F
Op. MARKET GARDEN	145 F
AVH GAMES	
ADVANCE SQUAD LEADER	380 F
ASQL BEYOND VALOR	380 F
WEST END GAMES	
JUNTA	265 F

NOUVEAUTES

AEGEAN STRIKE *(V.G.)*	250 F
KOREAN WAR *(V.G.)*	295 F
ASSAULT *(Simulation James Bond)*	250 F
BATTLE HYMN *(Solo V.G.)*	360 F
IMPERIUM ROMANUM II	295 F
STREETS OF FIRE *(Mod. ADV. S.L.)*	335 F
BACK OF BEYOND *(Mod. James Bond)*	110 F
VILLAINS *(James Bond)*	225 F
GHOST BUSTERS *(R.P.G.)*	190 F
GRIFFIN ISLAND *(Mod Run Quest)*	215 F
DL 12 DRAGON OF FAITH	110 F
N3 DESTINY OF KINGS	75 F
L'AN MIL *(simulation et diplo français)*	225 F
BATTLE TECH	190 F
US ARMY VEHICLE GUIDE *(Twilight 2000)*	70 F
ACUTE PARANOIA	115 F
BORODINO *(en Français)*	250 F
STARSECTOR ATLAS 5 *(Spra OP)*	80 F
TRAVELLER ALIEN MOD. 6	70 F
1830 *(AVH)*	285 F
TALISMAN *(en Français)*	158 F

TOUS LES JEUX DE ROLES EN FRANÇAIS

Le Player en Français : promis juré pour début juillet... 145 F

DETECTIVE CONSEIL	235 F
LA COMPAGNIE DES GLACES	220 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
BASTON	195 F
CHRONIQUES DE LINAIS	185 F
DONJONS & DRAGONS BASE	170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT	170 F
EMPIRE GALACTIQUE	85 F
LES FRONTIERES DE L'EMPIRE	85 F
FEERIE	195 F
L'ŒIL NOIR GALLIMARD	110 F
LEGENDES (REGLES)	115 F
LEGENDES CELTIQUES	75 F
LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS	185 F
MALEFICES	170 F
BITUME	95 F
REVE DE DRAGON	150 F
STAR FRONTIERES	210 F
LES TROIS MOUSQUETAIRES	160 F
L'ŒIL NOIR EXTENTION	135 F

EN DIRECT DES USA LE DRAGON Nº 110 : 45 F.

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ____________

PRENOM ____________

ADRESSE ____________

____________ TEL. ____________

C.P. ____________ VILLE ____________

☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	30 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE
BENELUX et SUISSE frais de port 45 F

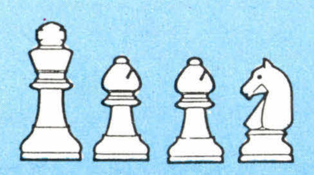
PRIX VALABLES JUILLET - AOUT - SEPTEMBRE

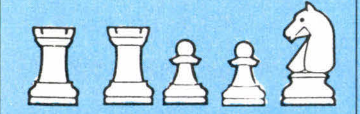
RÉCRÉATION

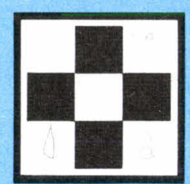
1

Les pièces ci-dessous ont été placées sur la grille de 3×3 de sorte que:
- les deux pions se trouvent juste audessus d'un cavalier;
- les tours ne peuvent pas prendre les pions;
- un fou se trouve entre deux pions et l'autre à gauche d'une tour;
- une tour se trouve juste sous l'autre.

Où se trouve le Roi?







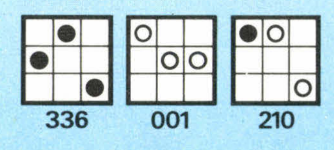
2

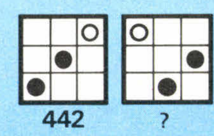
Replacez dans l'ordre les nombres suivants, de telle manière qu'ils forment une suite logique:

8 - 12 - 18 - 24 - 27 - 36 - 54

3

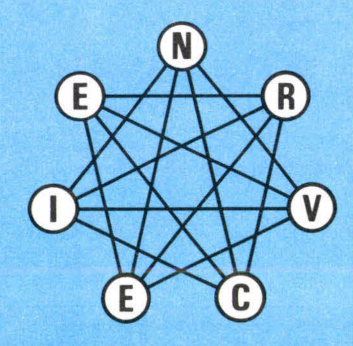
Quel nombre faut-il placer logiquement sous la dernière grille?





4

En suivant les lignes, on rejoint des lettres de cette étoile. Trouvez de cette manière au moins huit mots de plus de quatre lettres, sachant qu'une lettre ne peut servir qu'une seule fois par mot.



5

Dans chaque groupe, trouvez un mot qui se marie avec chacun des autres pour former de nouveaux mots ou des expressions connues.

A. **BEC - CHOU - FROMAGE - MARIAGE**

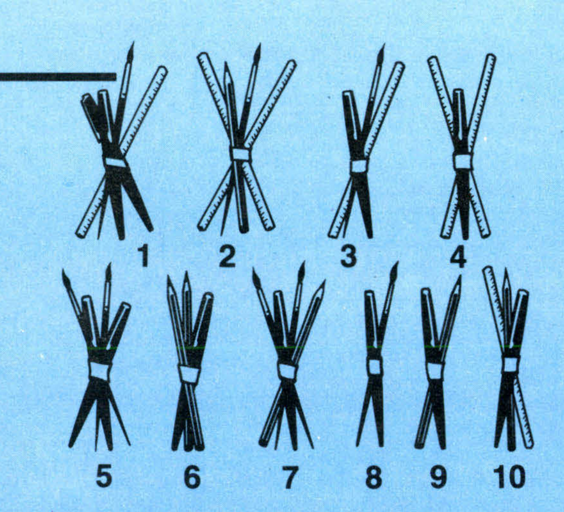
B. **ROBE - CHASSE - FOU - AVANT**

C. **MONTAGNE - PARTOUT - PIED - PORT**

D. **FORME - COUTURE - BANDE - EAU**

6

Il vous faut 3 crayons, 3 pinceaux, 3 stylos et 3 règles. Quels lots choisissez-vous parmi ceux-ci ?



7

Après que ses hommes aient effectués un casse, le patron s'aperçut qu'il y avait un voleur parmi les voleurs. Il interrogea donc les membres de l'équipe l'un après l'autre, sur le contenu exacte du coffre qu'ils avaient visité.

Jojo: il y avait 7 diamants, 8 émeraudes et de l'or,

Big Bill: il y avait 4 diamants, 3 émeraudes et de l'or,

La Crevette: il y avait 4 diamants, 8 émeraudes et des titres,

Ti Louis: il y avait un collier de diamants, 3 émeraudes et de l'argent,

Prof: il y avait 7 diamants, pas d'émeraudes et de l'argent.

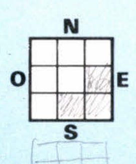
Il se trouve que chacun a menti sur deux points, mais également que chacun a dit la vérité sur un point seulement.

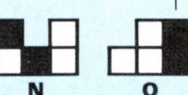
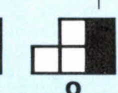
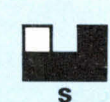
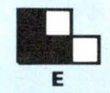
Que contenait le coffre?

8

Des cubes blancs ou noirs ont été placés sur une grille de 3 × 3, certains cubes étant placés par-dessus d'autres. Ci-dessous une vue de chaque côté : nord, ouest, est, sud.

Quel est le nombre minimum de cubes de chaque couleur utilisée ?



11

Si JEUX ET STRATEGIE avec ce code s'écrit: JGCF GB UVTCB-GOKM, que signifie la phrase suivante cryptée selon la même méthode?

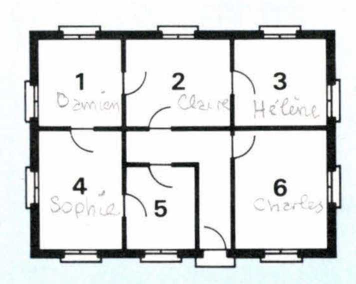
AQOWQAGH XQA PGCZQVGA

14

Tenant compte du plan et des informations suivantes, trouvez qui loge dans quelle pièce:

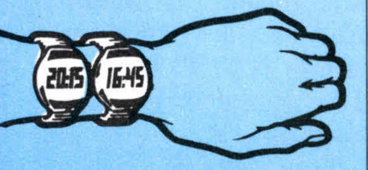
- la chambre de Claire a une porte qui donne chez Damien, et une chez Hélène.
- Hélène et Sophie doivent franchir trois portes pour sortir de la maison.
- Hélène et Charles n'ont qu'une porte dans leur chambre.

Une chambre est vide.



9

On vous a vendu deux montres pour le prix d'une seule. Quelle aubaine! Mais hélas, l'une avance de 10 minutes par heure tandis que l'autre retarde de 10 minutes par heure. Comme vous les mettez toutes deux à l'heure une fois par jour, il vous suffit d'un petit calcul pour savoir l'heure à tout moment de la journée. Et, actuellement, quelle heure est-il?



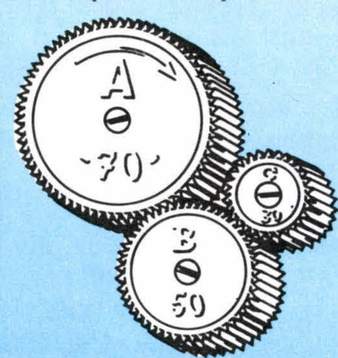
10

Voici cinq cartes en plastique transparent. Certaines cases comportent des lettres, d'autres sont opaques. En les superposant, on peut donc faire apparaître certaines lettres et en cacher d'autres.

Dans quel ordre faut-il superposer les cartes suivantes pour pouvoir lire le titre de votre magazine de jeux préféré?

12

Combien de tours devra effectuer l'engrenage A, pour que les engrenages soient de nouveau tous trois dans la position de départ?



Le nombre de dents est inscrit sur chaque engrenage.

13

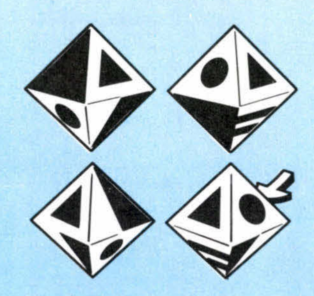
Permutez quatre lettres de manière que sur la grille, on puisse lire des mots horizontaux et verticaux.



S	A	L	E
O	G	R	S
U	N	I	U
S	E	S	E

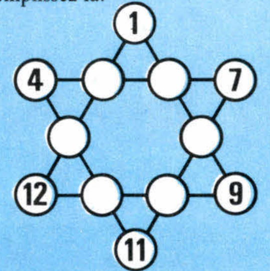
15

Voici plusieurs vues d'un même octaèdre régulier. Comment est décoré la face indiquée par la flèche?



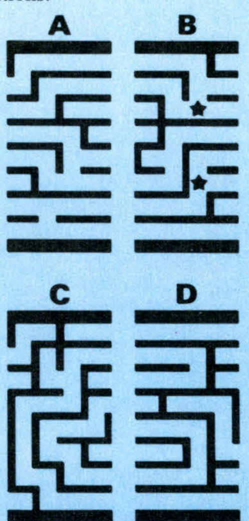
16

Voici une étoile magique. Pour la compléter, il s'agit de placer dans les cercles vides des nombres de manière que la somme des nombres sur chaque ligne soit la même (On n'utilisera que les nombres de 1 à 12). Remplissez-la.



17

Le labyrinthe ci-dessous a été découpé en sections: dans quel ordre faut-il les placer pour qu'il soit possible d'aller d'une étoile à l'autre? Trouvez au moins l'une des trois solutions.

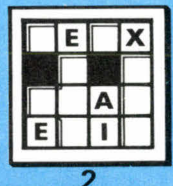


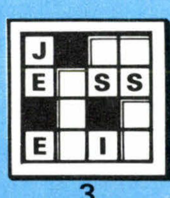
18

Raoul, Xavier et Séraphin possèdent un petit lopin de terre de 430 m² à eux trois. Xavier possède deux fois plus de mètres carrés que Raoul; et Séraphin possède 10 m² de plus que Raoul et Xavier réunis. Combien en possèdent-ils chacun?

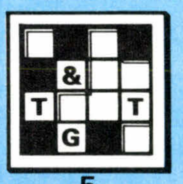
Solutions page 114



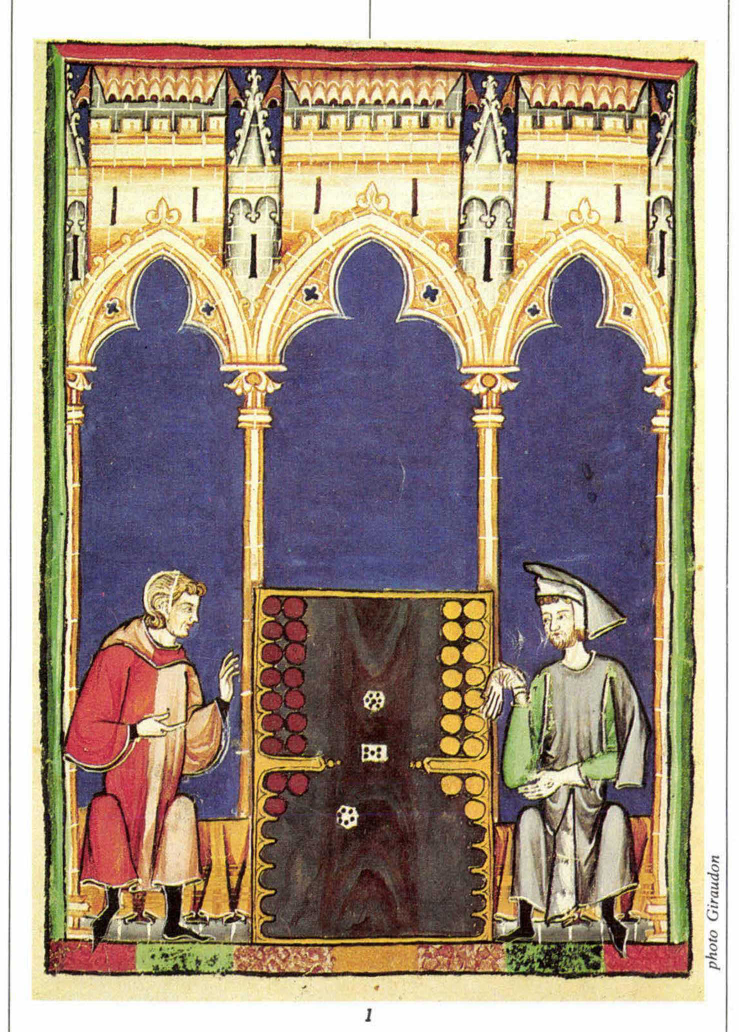








AU TEMPS DES CATHÉDRALES


photo Giraudon

1

Deux joueurs de « tablas » (trictrac). Illustration du traité des jeux d'Alphonse X le Sage. Espagne, 1283.

Méprisé (il n'y a pas si longtemps) ou porté au pinacle, âge d'or ou temps barbares, le Moyen Age ne peut laisser indifférent. D'abord parce que cette appellation commode recouvre presque mille ans... ! Mille ans, qui vont de la chute de l'Empire Romain, englobent les rois « fainéants » et Hugues Capet, Charlemagne et la guerre de Cent Ans, etc. N'hésitant pas à franchir une bonne demi-douzaine de siècles (sur lesquels nous ne savons presque rien !), nous sautons allègrement au « temps des cathédrales », celui qui court de 1200 à 1350 environ, gardant pour plus tard l'« automne du Moyen Age », notamment le XVe siècle.

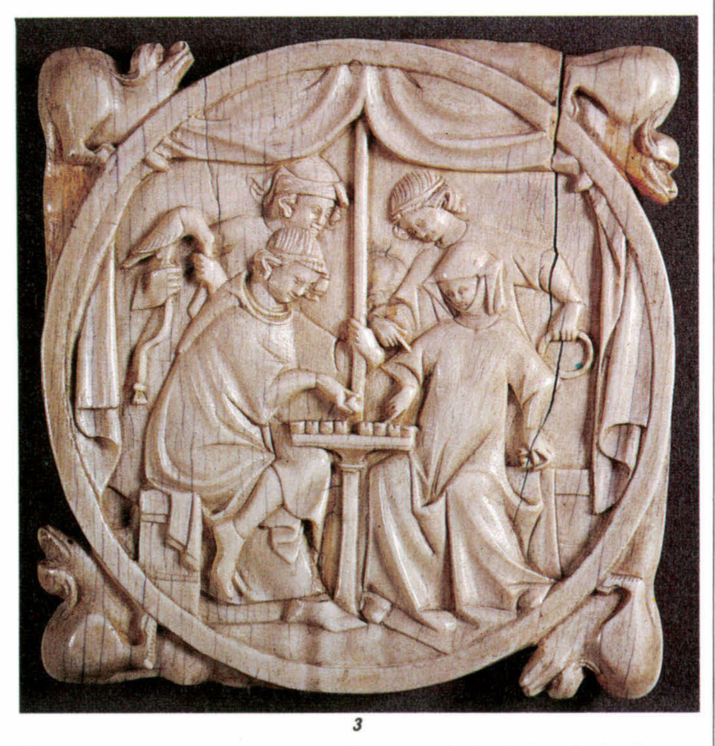
MASSACRE A L'ÉCHIQUIER

« *Sur palies blancs siedent cil cevaler,*
As tables juent pur els esbaneier
E as eschecs li plus saive e li veill,
E escremissent cil bacheler leger »*
(*La chanson de Roland*, c. 1100)

Dès les premiers vers de la Littérature Française, voilà mentionnés deux des jeux les plus importants. Mais, si les « tables » ne sont guère que la *Tabula* romaine (voir plus loin), l'événement du Moyen Age c'est, bien sûr, l'émergence du jeu d'échecs.

Jeu relativement récent, le jeu d'échecs fut inventé très probablement en Inde du Nord au VIe siècle après J.C. C'est déjà un jeu à deux joueurs, avec 64 cases et 16 pièces par joueur (son origine pourrait avoir été un jeu de parcours « militaire » avec dés). D'Inde, le jeu passe en Perse vers 600 après J.C., puis en Asie Centrale et à Byzance. En Perse, le jeu est nommé *Chatrang* ou *Shatrani*, le roi *Shah* — d'où l'expression « échec et mat », *shah-mat*, « le roi est mort » —, la dame (en

* *« Les chevaliers siègent sur de riches étoffes blanches, aux « tables », pour se divertir, et aux échecs jouent les plus sages et les plus vieux, les jeunes agiles font de l'escrime ».*



3

Homme et femme jouant aux échecs. Valve de boîte à miroir en ivoire. France, 1re moitié du XIVe siècle. (Musée du Louvre).

fait, un « conseiller »), *farzin* ou *firz* (même mot que « vizir »), le fou, *pil* ou *fil* (« éléphant »), la tour (qui est alors un chariot) *rukh,* etc.
Remarqué et développé par les Arabes, qui conquirent la Perse au VIIIe siècle, le jeu se répand dans tout le monde musulman et gagne ainsi l'Espagne et la Sicile. Par Byzance et l'Asie Centrale, les échecs remontent aussi vers la Scandinavie où les Vikings sont parmi les premiers à apprécier le « noble jeu ».
C'est vers le IXe-Xe siècle que le jeu dût gagner l'Italie et le reste de l'Europe : mais les premières mentions ne datent que des années 1080-1090 (Catalogne).
Ce sont surtout les nobles qui jouaient aux échecs : la relative complexité du jeu, le matériel lui-même, qui nécessite des pièces sculptées, donc chères, son caractère intellectuel, en font un jeu réservé aux rares hommes capables de le comprendre et... de se payer un échiquier. Pourtant les règles sont encore un peu primitives : hormis le cavalier, qui sautait déjà comme il le fait aujourd'hui, toutes les autres pièces voient leurs déplacements limités à quelques cases. C'est dire que les débuts de partie sont lents ! Si lents, que les plus avisés se contentaient de problèmes, comme cela se pratique encore aujourd'hui : on connaît d'ailleurs de nombreux recueils de problèmes d'échecs (souvent associés à des problèmes de *Mérelles* et de... *Trictrac*), qui furent diffusés aux XIVe et XVe siècle (voir photo 4).
Les noms des pièces à l'époque a de quoi surprendre, mais au fond, c'est que tout simplement l'ancien français a gardé encore l'étymologie arabe, aujourd'hui perdue : si le roi est toujours un roi, la dame (ou reine) fut longtemps une *fiers,* — de l'arabe *firz* —, le fou était nommé *aufin* (arabe *al-pil,* « éléphant ») avant de devenir un « fou » chez nous, un évêque (*bishop*) en Angleterre ou un « coureur » (*Laüfer*), chez les Allemands. Quant à la tour, elle a gardé son nom de *roc* jusqu'au XVIe siècle (les Anglais l'appellent encore *rook*), et il nous en est resté le verbe roquer.
Les échecs durent à leur caractère savant d'être assez tolérés par l'Église. Oh, certes, du bout des lèvres, mais les plus lucides des religieux reconnaissaient l'intérêt de ce jeu, même si, comme cela se passait pour tous les jeux, on y jouait de grosses sommes d'argent. Mais parfois aussi, la partie dégénérait et les réactions assez impulsives des

Roi d'échecs non figuratif, décoré en ronde-bosse. Ivoire. Italie du Sud, c. 1100. Cette pièce imposante (près de 8 cm de haut, autant de diamètre) a conservé la forme extérieure caractéristique du roi arabe, avec son bouton supérieur. Le décor en relief des flancs, inimaginable dans le monde arabe, est caractéristique d'un travail chrétien. (Musée du Louvre).

3'

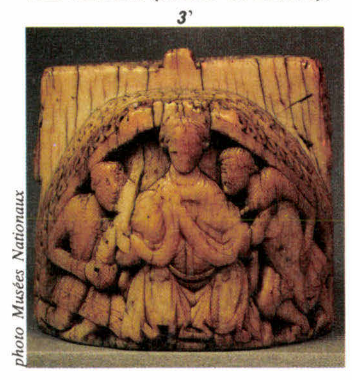
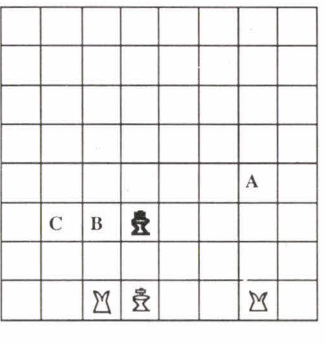


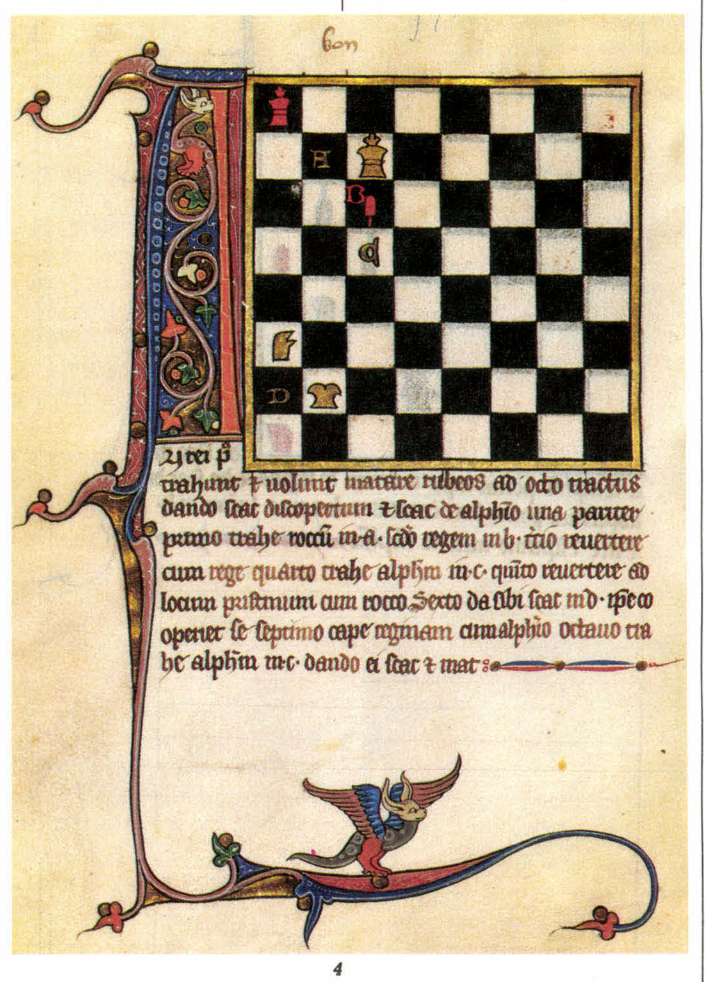
photo Musées Nationaux

= *roi*
= *roine (dame)*
= *aufin (fou)*
= *chevalier (cavalier)*
= *roc (tour)*
= *peon (pion)*



Exemple de notation d'un problème d'échecs dans un manuscrit du début du XIVe siècle (Bibliothèque Nationale). Les représentations symboliques des pièces mêlent l'abstraction arabe à la stylisation occidentale. Le texte présente le problème ainsi :

« Chil d'or [= les blancs] traient premier et matent le rouge [= noir] roy a IIII trais [= en 4 coups]. Trais ton roc [= tour] en a et l'autre en b, en donnant eskec [= échec]. Item ce meisme en c. Item de ce meisme li donne mat. »



4

Diagramme d'un problème d'échecs. Recueil manuscrit en latin signé « Nicolas de St-Nicolas ». France, début du XIVe siècle. Ce livre de problèmes d'échecs, de « tables » et de mérelles a appartenu à Charles d'Orléans (1394-1465), grand joueur d'échecs, qui l'a annoté de sa main (mention « bon » en haut de la page). (Bibliothèque Nationale).



5

Roi d'échecs figuratif. Ivoire de morse. Art nordique, fin du XIIe siècle. (Musée du Louvre).

hommes du Moyen Age aboutissaient à confondre échiquier et arme de poing. Et comme les échiquiers d'alors étaient le plus souvent richement fabriqués, on imagine quel choc se devait être ! Les « romans » médiévaux racontent ainsi de fréquentes tueries à coup d'échiquier... Si l'on se tuait parfois, on voyait aussi dans les échecs un art de vivre. Enseigné aux jeunes gens de l'aristocratie, au même titre que le latin, le blason ou l'art des tournois, le jeu d'échecs devient même modèle de comportement. Vers la fin du XIIIe, un moine italien, Jacques de Cessoles (Jacopo da Cessolis) écrit le *Liber de moribus homimum et offciis nobilium (Livre des eschecs moralisez,* en français), où il brosse un tableau de la société idéale, calquée sur les mouvements et les pièces du « noble jeu ».

L'ouvrage eut un immense succès à travers l'Europe : on en trouve de très nombreuses copies, il fut traduit dans plusieurs langues et les débuts de l'imprimerie ne l'oublièrent pas. Ce fut même le premier livre imprimé en Angleterre !

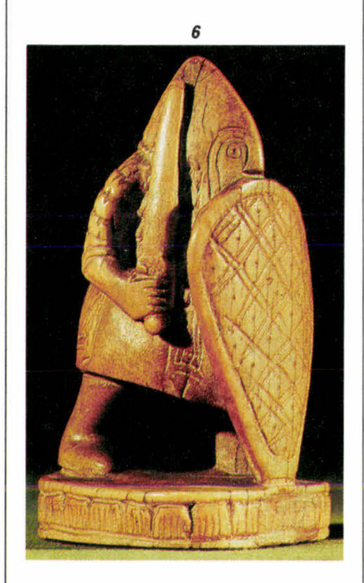
L'échiquier, quant à lui, a peu changé, sinon que l'opposition noir/blanc n'est pas acquise : le plus souvent, il ne s'agit que d'un simple carroyage où les « noirs » sont marqués d'un symbole. Quant aux pions noirs et... rouges hérités des Arabes, ils sont rapidement transformés en blancs et... rouges qui se généralisèrent jusqu'au début du XIIIe siècle. Dans la seconde moitié du XIIIe siècle et la première du XIVe, se produisit un nouveau changement : les pions rouges se transformèrent en pions noirs, comme c'est encore le cas dans le jeu actuel.

Venues d'Orient, les pièces d'échecs n'étaient pas figuratives : leur forme évoquait certes la figure d'origine, mais très fortement stylisée et, bien sûr, sans aucune décoration. Les premières pièces faites en Europe sont des copies de ces modèles arabes, parfois dotées d'ornements figuratifs (des yeux et une bouche, par exemple). Les plus anciennes qui aient été conservées sont au British Museum (pièces de Witchampton, art anglo-saxon, os de baleine, Xe-XIe siècle). A partir du XIe-XIIe, alors que la forme reste celle du modèle arabe, le « corps » s'orne de décors en ronde-bosse sans rapport avec la signification de la pièce (voir photo 3).

Les premières pièces figuratives apparaissent en Italie du Sud (voir photo 5 et 6), et en Scandinavie (figure en ivoire de morse, comme les célèbres pièces de Lewis, aujourd'hui au British Museum, et datées d'environ 1150-1170). On vit même apparaître, vers le XIIIe-XIVe, surtout dans le Nord de l'Europe, une mode des pièces « en groupe », où chaque figure, souvent montée, était entourée d'un groupe de personnages serrés les uns contre les autres. Mais au même moment, des pièces européennes non figuratives se développent, dérivées des pièces arabes symboliques, et finissent par s'imposer aux joueurs, relégant, à partir du XVe siècle, les pièces figuratives au rôle d'objets somptuaires.

Pion d'échecs (fantassin). Ivoire. Italie du Sud, fin XIe-début XIIe siècle. (Bibliothèque Nationale).

6





7

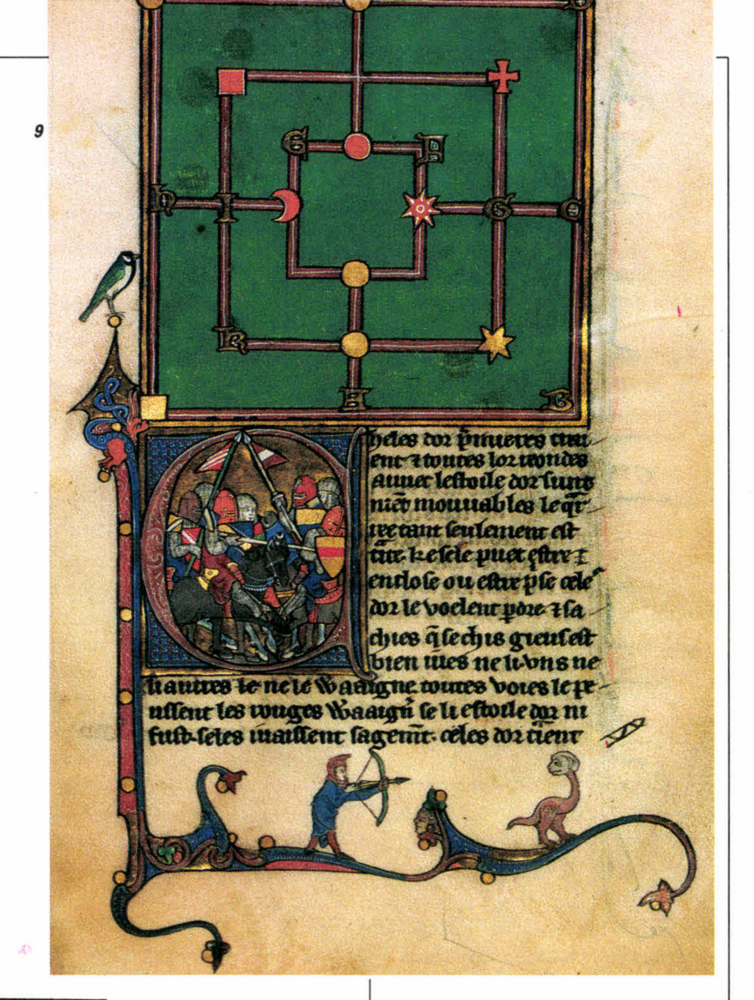
Diagramme d'un problème de « tables » (trictrac) avec lettrine ornée de deux joueurs. Recueil manuscrit en latin signé « Nicolas de St-Nicolas ». France, début du XIVe siècle. Ce recueil de problèmes paraît avoir été écrit en latin en Italie du Nord à la fin du XIIIe siècle par un auteur inconnu se cachant sous le pseudonyme de « Bonus Socius » (« bon compagnon », ou... « bon partenaire »). On en connaît de nombreuses copies, tant en latin qu'en français. Les deux versions, latine et française (voir fig. 10), signées « Nicolas de St-Nicolas », que possède la Bibliothèque Nationale, sont particulièrement belles et raffinées. (Bibliothèque Nationale).

TABLES ET TABLIERS

Avec le jeu des « tables », nous retrouvons un univers connu. Nous avions en effet laissé les Romains se dépatouiller avec leur *Tabula,* elle-même issue du jeu des douze lignes (*duodecim scripta,* voir J&S no 39). Le jeu ayant fait son chemin, quoi de plus normal que de le retrouver dans le monde médiéval. On l'a vu cité dans la *Chanson de Roland.* En fait, il est un des jeux les plus présents du Moyen Age : moins savant que les échecs ou que la « rithmomachie » (voir plus loin), mêlant hasard et habileté intellectuelle, moins aléatoire que les dés seuls, ce Trictrac de l'époque est très prisé de tous.

Trictrac n'est pas encore le terme consacré : la langue du Moyen Age,

Diagramme d'un problème de mérelles. Recueil manuscrit en français signé « Nicolas de St-Nicolas ». France, début du XIVe siècle. Ce livre de problèmes d'échecs, de « tables » et de mérelles n'est autre que la version française du précédent recueil latin, établie en même temps (même « main » de copiste, même style d'enluminure). (Bibliothèque Nationale).



9

en effet, lui préfère l'appellation générique de *tables* (au pluriel). Ce terme, en effet, désigne l'ensemble des jeux joués avec un même matériel, à savoir : un *tablier*, qui désigne naturellement le plateau du jeu, et des *tables*, qui ne sont autres que les pions, qu'aujourd'hui nous appellerions « dames » ; sans oublier les deux ou trois dés indispensables.
On distingue les jeux à trois dés, issus directement de la tradition romaine et ceux à deux dés, ancêtre de nos jeux modernes, passés par la filière moyen-orientale. Quelques jeux « de tables » reviennent plus souvent : la *faille* (que le poète Charles d'Orléans semblait priser), la *limpole* ou *nimpole*, le *sbarail*, d'origine italienne, les *todas-tablas* (« toutes tables »), ancêtre direct du *backgammon*. Chose pour nous étonnante, on ne jouait pas toujours avec des dés, mais aussi avec de simples indications orales : c'est le jeu de *souhaidier* (« souhait »). Voici comment le traité de « Bonus Socius » (voir photo 7) s'en explique : « *Ichi sunt les partures* [« parties »] *des tables, et por ce qu'eles sunt faites en deuz manieres ; s'il est assavoir par souhait de la langue et en getant les dés ; nous dirons premiers de celes qui sunt faites par souhait (...) ou par peticion de la bouche* », c'est-à-dire que chaque joueur annonce sa position à venir. Toute une terminologie s'est ainsi créée, parfois mal comprise par les spécialistes de l'ancien français : la *buffe* désigne à la fois une variante du jeu et l'obtenion de trois dés de même point (3 as = « buffe de as »), *ambesas* signifie 2 as, *ternes*, 2 trois, *quaternes* ou *quarnes*, 2 quatre, *quines*, 2 cinq, etc. Le *minoret* est un doublement du plus petit point, le *majoret* celui du plus grand point.
Si nous connaissons bien ces diverses règles, c'est qu'un grand traité des jeux fut rédigé en 1283. Commandé par Alphonse X de Castille, justement surnommé « le Sage » (« el Sabio » ; au sens de « savant »), roi à qui l'on doit aussi un célèbre recueil de mélodies (les « *Cantigas* »), rédigé en castillan, cet extraordinaire manuscrit, aujourd'hui conservé à la Bibliothèque de l'Escorial, à Madrid, est une véritable encyclopédie des jeux de société de l'époque. On y trouve, bien sûr, les échecs, longuement expliqués dans la première partie. Mais les « tablas », les dés et les mérelles (« *alquerque* ») y sont aussi décrits, avec force détails et nombre d'illustrations superbes (voir photo 1). L'entreprise devait rester sans suite : non seulement on n'en connaît aucune copie, mais l'idée même de fixer par écrit les règles de ces jeux ne devait pas s'imposer (sauf pour les échecs) avant le XVIIe siècle !
Outre le traité d'Alphonse X, les recueils de problèmes déjà mentionnés pour les échecs consacrent une partie importante aux problèmes des « tables » (photo 9). Comme pour les échecs, les pions opposent le plus souvent le rouge au blanc. Grossièrement taillés dans l'os ou richement sculptés dans l'ivoire (voir photo 8), les pions de *Trictrac* médiévaux témoignent de l'importance du jeu au Moyen Age.

Pion de « tables » (trictrac) avec scène biblique (Judith et Holpherne). Ivoire. France, XIIe siècle. (Musée du Louvre).

8



MÉRELLES

Pierre Aroutcheff (J&S nº 15) avait déjà remarqué le caractère « hétéroclite » de la famille des « marelles ». N'hésitons pas à dire que sous ce même mot, qui signifie simplement « caillou, jeton », se cachent plusieurs jeux sans rapport les uns avec les autres. La marelle des petites filles est un jeu d'exercice aussi ancien qu'universel, mais devait se cacher au Moyen Age sous un autre nom. A l'époque, le terme désignait exclusivement des jeux de pions qui différent totalement. En voici les règles succinctes :

- Les mérelles de neuf (en Angleterre : *nine men's morris »*, traduction littérale de l'appellation française ; en Espagne, *« Alquerque de nueve »*).

Deux joueurs s'affrontent sur un « merellier ». Chacun possède neuf pions ou « méreaux » (qui devaient être blancs pour l'un et rouges pour l'autre). Il s'agit de poser d'abord, à tour de rôle, ses pions sur l'une des 24 intersections disponibles formées par le plan du jeu. La tactique consiste ensuite à aligner trois de ses pions en les déplaçant d'une intersection à l'autre, à condition qu'elle soit libre et adjacente. On réalise alors un « moulin » et on a le droit de capturer un pion de son choix parmi ceux de son adversaire, sauf s'il forme un « moulin ». La partie se termine quand l'un des joueurs n'a plus que deux pions ou que les deux adversaires sont dans l'impossibilité de jouer.
Ce jeu est parfois nommé « Jeu du moulin », appellation inconnue du français classique et qui paraît adaptée de l'allemand « Mühlespiel », qui le désigne outre-Rhin.

- Les mérelles de douze (en Espagne, *« alquerque de doze »*).

Parfois appelé « Alquerque », ce jeu n'a que peu de rapports avec le précédent, ni dans son tablier, organisé différemment, ni dans sa stratégie qui l'apparente aux dames, ni par le nombre de ses pions (12).
Partant d'une disposition de départ où tous les pions des deux joueurs occupent toutes les intersections du tablier, sauf le point central, chacun doit s'efforcer de capturer les pions de l'adversaire, en sautant comme aux dames. Les déplacements se font d'intersection adjacente à une autre ou en sautant un pion adverse.
On trouvera de nombreux détails de tactique, ainsi qu'une excellente bibliographie sur ces deux jeux dans l'article cité de Pierre Aroutcheff.

A LA MARELLE

Un autre passe-temps, bien oublié depuis, a passionné les joueurs médiévaux : c'est la marelle, ou plutôt, les marelles (ou... mérelles), lire notre nº 15. Ce terme, au pluriel, désigne alors plusieurs jeux assez différents se jouant sur un plateau marqué d'entrelacs géométriques, dit *merellier*, où l'on pose des pions ou *méreaux*. Les plus courants semblent bien être le type jeu d'alignement, apparenté à notre modeste mor-

pion : ce sont les *mérelles de trois* (avec trois pions, c'est-à-dire le morpion lui-même) et, surtout, les *mérelles de neuf.* Si le premier est bien connu aujourd'hui des écoliers, le second, qui fut pourtant un grand classique médiéval, a perdu toute popularité.

Le merellier de neuf est constitué de trois carrés concentriques, reliés entre eux par quatre segments qui coupent le milieu de chacun des côtés. Le jeu consiste en effet à aligner au moins trois pions sur les neuf dont on dispose. Attestées dès le XIIe siècle, diverses règles figurent dans le traité d'Alphonse X *(alquerque de nueve)* et le recueil de problèmes de « Bonus Socius » ne les néglige pas, puisqu'à peu près un tiers du manuscrit y est consacré (voir photo 9).

Aux mérelles de neuf, s'opposent les mérelles de douze, à vrai dire peu fréquemment rencontrées. Décrites dans le traité d'Alphonse X, sous le terme castillan de *Alquerque de doze* (vois J&S n° 15), elles n'ont guère retenu l'attention des auteurs de problèmes, puisqu'aucune ligne ne leur est consacrée dans les ouvrages techniques déjà cités. Le jeu nécessite douze pions et un tablier plus complexe. On y voit l'ancêtre des dames dont il a déjà les principes de base. Ce n'est plus un jeu d'alignement mais un jeu d'affrontement, à ce titre plus proche des échecs. Son origine arabe est incontestable, à la fois par son nom *alquerque* (ar. *al-qirkat*) et par sa présence dans les sources arabes (ce qui n'est pourtant pas le cas des autres « *alquerque* » !). Le *fanorona* malgache, déjà présenté (voir J&S n° 11), en est un proche parent (et sa forme primitive, dite *fanorondimy,* est un pur jeu de mérelles de douze). Quoiqu'en disent les Malgaches, les Arabes ont dû être pour quelque chose dans la transmission de ce jeu.

LA PASSION DES DÉS

Mais il ne faut pas se bercer d'illusions et croire que nos ancêtres du Moyen Age ne jouaient qu'à des jeux « intelligents ». Les dés étaient certainement le passe-temps favori de tous, nobles ou manants. Comme au temps des Romains, les petits cubes sont partout et innombrables sont les témoignages de disputes ou de plaintes causées par la pratique du jeu de dés. Charles d'Anjou, frère de saint Louis, le duc de Berry, Charles de Navarre s'y adonnaient frénétiquement. Saint Louis ordonne même l'interdiction des jeux de dés en 1254, ce qui n'empêche pas les fabricants de dés (ou « déciers ») de faire enregistrer leurs statuts en bonne et due forme quelques années après !

N'oublions pas qu'en l'absence des cartes — qui n'ont pas encore fait leur apparition —, les dés représentent le jeu de hasard par excellence. Le mot *hasart,* d'ailleurs, avant d'avoir le sens que nous lui connaissons aujourd'hui, désignait très précisément... une variété de jeu de dés (de l'arabe *az-zhar,* « jeu de dés »). Ce jeu plutôt complexe, ancêtre du crabs, nécessitait trois dés : le joueur gagnait si son premier coup amenait 3, 4, 5 ou 6, ou bien 15, 16, 17 ou 18 ; si ce nombre revenait au second coup, il perdait, sinon il rejouait. On en trouve un récit très vivant dans le *Jeu de saint Nicolas* (« jeu » ici au sens de « pièce de théâtre »...), de Jehan Bodel, qui l'écrivit à Arras vers 1200. On y joue aussi « à la mine » (ou *mine* désigne un bassin servant de piste aux dés) ou, plus simplement, « à plus moins ».

La *gregeoise* ou *griesche* (« grecque ») est assez prisée pour que le poète Rutebeuf lui ait consacré quelques rondeaux dans les années 1265. On la retrouve, sous la forme castillane « *guirguiesca* », dans le traité d'Alphonse X (1283). Le *point de l'échiquier* et le *drinquet,* un peu plus élaborés, utilisent un échiquier où il faut faire tomber le dé le plus fort sur certaines cases désignées à l'avance.

On joue de l'argent à tout propos, même aux échecs ! La tricherie est très fréquente et parfois grossière : les dés pipés sont très répandus. Les fouilles récemment menées dans la cour Napoléon du Louvre, et qui ont ramené quantité de dés médiévaux et modernes, ont livré de très nombreux dés frauduleux (avec plusieurs faces identiques, par exemple).

UN DIVERTISSEMENT D'INTELLECTUELS : LA RITHMOMACHIE

Disparue depuis longtemps, étouffée par son effrayante complexité, la *Rithmomachie* (voir J&S n° 26) ou « bataille des nombres » réussissait à divertir quelques intellectuels de haut vol, seuls capables d'en comprendre les arcanes. Cet étrange jeu de pions est clairement inspiré des échecs. Des échecs auxquels un malin génie — Hermannus Contractus, qui vécut entre 1013 et 1054 ? — eut l'idée d'ajouter des développements mathématiques : quatre sortes de pièces par joueur, 8 rondes, 8 triangulaires, 7 carrées et une pyramide (elle-même formée de carrés, ronds et triangles), toutes porteuses d'un chiffre et capables de déplacements particuliers. Le but est non seulement de prendre les pièces de l'adversaire, mais aussi de réaliser des combinaisons numériques. Les nombres à obtenir, par calculs ou par déplacements, peuvent être décidés à l'avance entre les deux joueurs selon des tableaux d'une belle complexité.

Ce casse-tête bien médiéval nous est tout de même connu par au moins trois familles de manuscrits que l'on date du XIe siècle : l'œuvre de Hermann Contractus, celle d'un anonyme de Wurzbourg et celle d' Odon de Cluny. Ces vénérables documents ont été copiés tout au long du Moyen Age, mais il faut insister sur leur ancienneté : nous ne possédons en effet aucune description de jeu aussi ancienne et l'existence même de cette rithmomachie est une preuve indirecte de la popularité des échecs au XIe siècle.

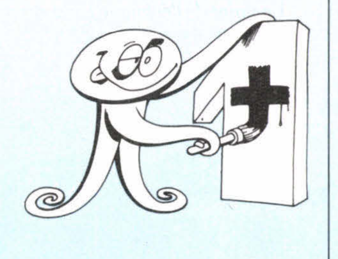
Entre les dés les plus triviaux et la difficile rithmomachie, les hommes du Moyen Age avaient de quoi s'amuser : « tables », échecs, mérelles Les ont accaparés, sans oublier certainement des jeux plus mineurs. Pourtant, il restait plusieurs jeux à inventer ; le Monopoly, bien sûr, mais aussi les dames, qui ne semblent pas connues en tant que telles au Moyen Age (sinon par cet ancêtre indiscutable que paraissent être les mérelles de douze) et les cartes à jouer. Les échecs eux-mêmes ne demandaient qu'à s'améliorer. Mais tout ça, ce sera pour la prochaine fois...

La rithmomachie ou « bataille des nombres ». Tablier et disposition des pions, d'après un manuscrit du XIIe siècle (c'est le calcul des nombres qui impose la dyssymétrie des positions).

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

- Murray Harold. *A history of chess.* Oxford, 1913 ; 890 p. (réimpr. 1962, 1969), reste un ouvrage incontournable et d'une érudition (presque) sans faille. La partie consacrée au Moyen Age, particulièrement développée, est fondamentale. Le même auteur a aussi traité, 40 ans après, les autres jeux de tablier, dans un désordre sympathique: *A history of board games other than chess.* Oxford, 1952 (réimpr. USA, 1978) ; ici aussi le Moyen Age est bien représenté, notamment pour les « tables ».
- Hans et Siegfried Wichmann, dans *Schach. Ursprung und Wandlung der Spielfigur in zwölf Jahrhunderten* (Munich, 1960 ; 332 p. ; 196 pl.), on écrit des pages ambitieuses et intéressantes, très « histoire de l'art », sur l'évolution des pièces d'échecs (trad. angl. : *Chess. The story of chesspieces from Antiquity to Modern Times.* New York, 1964 ; 328 p., 196 pl.).
- La connaissance de la « rithmomachie » doit beaucoup au travail de Michel Boutin (mémoire de DESS « Sciences du jeu », Université de Paris XIII, 1983). Jean Verdon, *Les loisirs au Moyen Age,* Paris, 1980 ; 332 p., consacre un chapitre aux jeux, assez décevant. On attend avec impatience la thèse de doctorat que l'historien Jean-Michel Mehl (Université de Strasbourg) doit consacrer aux « Jeux dans le royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle ».

NOMBRES CROISÉS



1

Horizontalement : A. Un carré parfait. - **B.** La somme de ses chiffres est 13, le produit 48. - **C.** Un cube parfait. Un carré parfait. - **D.** Le produit de ses chiffres est 29 160. - **E.** La somme de ses chiffres est 7.

Verticalement : A. Le produit de ses chiffres est 108. - **B.** La première moitié est double de la seconde. - **C.** Un nombre premier. Un carré parfait. - **D.** Une des permutations de 545. - **E.** Le produit de ses chiffres est nul.

	A	B	C	D	E
A	1	9	8	8	1
B	2	8	3	■	0
C	6	4	■	4	9
D	9	9	8	5	9
E	1	■	1	5	1

Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.
Un nombre : abcd. Sa première moitié : ab, sa seconde moitié : cd.

2

Horizontalement : A. Le produit de ses chiffres est 512. - **B.** Un des multiples de 9. - **C.** Le produit de ses chiffres est 567. - **D.** Une permutation de 653. - **E.** Un cube parfait.

Verticalement : A. Le produit de ses chiffres est 45. - **B.** Une des puissances de 4. - **C.** Le produit de ses chiffres est 147. - **D.** Le chiffre des unités, celui des centaines et celui des dizaines - dans cet ordre - sont consécutifs. - **E.** Les trois chiffres de ce nombre sont les mêmes.

	A	B	C	D	E
A	1	4	8	8	8
B	9	0	■	3	■
C	1	9	7	1	9
D	5	6	3	■	9
E	1	■	7	2	9

3

Horizontalement : A. Un multiple de 467. - **B.** Un multiple de 179, son premier chiffre et son dernier sont identiques. - **C.** Un carré parfait. Le produit de ses chiffres est 18. - **D.** Ses trois chiffres sont les mêmes. - **E.** Un carré parfait.

Verticalement : A. Une permutation de 737. - **B.** Le produit de ses chiffres est 14 406. - **C.** Le chiffre des unités est double de celui des dizaines. En échangeant l'ordre de ses chiffres, on obtient un cube parfait. - **D.** La somme de ses chiffres est 13, le produit, 36. - **E.** La somme de ses chiffres est 38.

1611
3043
4654
6086
7697
9129

	A	B	C	D	E
A	8	7	3	2	9
B	■	7	6	9	7
C	3	6	■	2	9
D	7	7	7	■	9
E	7	7	2	8	4

4

Horizontalement : A. La somme de ses chiffres est 5. - **B.** Une des permutations de 623. - **C.** Le chiffre des centaines, celui des dizaines et celui des unités - dans cet ordre - sont consécutifs, leur produit est 210. - **D.** Un diviseur de 1 457. - **E.** Le produit de ses chiffres est 16.

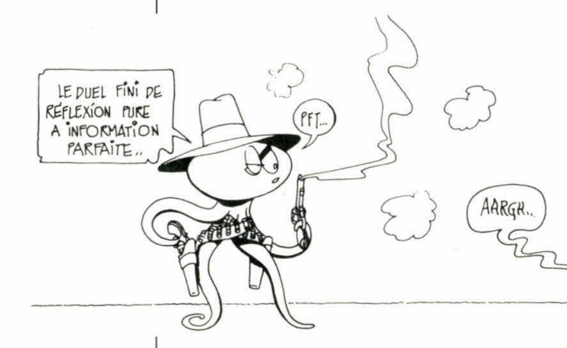
Verticalement : A. Un nombre pair, le produit de ses chiffres est 120. - **B.** Le chiffre des centaines, celui des dizaines et celui des unités - dans cet ordre - sont consécutifs. - **C.** La somme de ses chiffres est 11, le produit, 21. - **D.** Un carré parfait. Un autre carré parfait. - **E.** Le produit de ses chiffres est 20.

	A	B	C	D	E
A	1	0	1	1	2
B	3	■	3	6	2
C	5	6	7	■	5
D	4	7	■	8	■
E	2	9	1	1	1

Solutions page 114

7

A TOUS LES COUPS ON GAGNE



THÉORIE DES JEUX

Deux joueurs s'affrontent dans un duel sans hasard, où ils sont libres de leurs décisions et où ils savent tout de la situation. Dès le premier coup de la partie, son issue serait inéluctable... si les deux adversaires jouaient au mieux ! Mais ça, heureusement pour le jeu, ce n'est pas toujours évident. Demandez aux joueurs d'échecs !

Deux cavaliers chevauchent de concert à travers les plaines arides du Far-West. Ils ont épuisé tous les sujets de conversation : violence, femmes, argent, chevaux... Il ne reste que le jeu où l'on peut risquer sa vie, sa femme, ses dollars, sa monture. Mais à quoi jouer lorsqu'on est cahoté sur ces chemins poussiéreux, sans accessoires et sans crayon ?

Lucky propose alors : « *Je vais annoncer un nombre compris entre 1 et 10, et toi Johnny, tu l'augmenteras d'un nombre de ton choix compris entre 1 et 10. A mon tour, j'ajouterai un nombre compris entre 1 et 10, et ainsi de suite... Celui qui atteindra 100 aura gagné 100 $.*

Quelques kilomètres plus loin, plus léger de 100 $, Johnny se rebelle : « C'est moi qui commence, maintenant, et on joue plus cher !



« O.K. Johnny, celui qui atteint 110 gagne 110 $ ».

Que pensez-vous de l'honnêteté de Lucky ?
(La réponse est plus loin dans le texte).

Quelques heures plus tard, au coin du feu... Le crépitement du bois, la respiration rauque des chevaux fourbus, le hurlement lointain d'un coyote, ...et Johnny qui remâche sa rancœur.

« *Je vais te donner une nouvelle chance* », l'interrompt Lucky.
« *Jouons au Nim : vois-tu ces tas de cailloux ? Nous allons retirer à tour de rôle un nombre de cailloux de notre choix (au moins 1) de l'un exactement de ces tas. Celui d'entre nous qui enlèvera le dernier caillou recevra de l'autre 200 $.* »

« *Jouons d'abord avec deux tas* », propose-t-il... Méfiant, au premier abord, Johnny finit par se laisser faire.

Les deux jeux proposés par Lucky — le « piquet à cheval » et le nim — font partie de la classe des duels de réflexion pure et à information complète, dont les exemples les plus connus sont les échecs et les dames. Deux joueurs, *A* et *B*, s'affrontent en étant parfaitement informés, à chaque instant, de tout ce qui s'est passé antérieurement, de l'éventail des choix dont chacun dispose à son tour de jeu, enfin des conditions qui définissent les différentes issues possibles.

Nous supposerons d'abord, pour simplifier, que seuls deux résultats sanctionnent une partie : le joueur *A* gagne, ou le joueur *B* gagne. Les situations finales sont alors réparties en deux classes : les situations fortes pour *A* (faibles pour *B*) qui correspondent à la victoire de *A*, et bien sûr, les situations fortes pour *B* (faibles pour *A*). Mais que faut-il penser des situations intermédiaires, ou même de la situation initiale ?

Cette question ressemble beaucoup à celle que s'est posée Pascal à propos des jeux de hasard (voir *J&S* nº 39). Mais il a fallu attendre 1896, pour que la réponse fût aperçue par Lucas, et quelques années de plus, pour qu'elle fût donnée sous forme rigoureuse par Zermelo et Kalmar.

Observons en effet l'enchaînement des coups successifs. Au cours d'une partie, une situation S donnée peut être immédiatement suivie d'un certain nombre d'autres (X1, X2, X3..., Xn) dont la réalisation dépend du joueur qui a le trait en S, par exemple *A*.

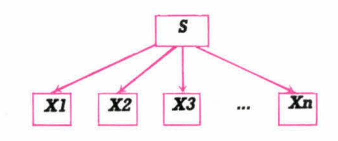


FIGURE 1

Si toutes les situations X1, X2, X3, Xn étaient finales, la règle du jeu les répartirait entre les deux classes citées plus haut (fortes pour *A* ou fortes pour *B*).

Si parmi les situations X1, X2,... Xn, il en est au moins une qui est forte pour lui (par exemple X3), le joueur *A*, qui a le trait en S, et par conséquent la liberté de passer à la situation de son choix, a bien entendu intérêt à évoluer vers X3. Dans ce cas, il est juste d'estimer que la victoire est à sa portée, et *A* peut être considéré comme vainqueur, avant même d'avoir joué. La situation S est donc forte pour *A*.
Si au contraire toutes les situations X1, ..., Xn étaient fortes pour *B*, la situation S serait classée forte pour *B*, puisque *B* l'emporterait contre toute action de *A*.

Ainsi, dès lors que l'éventail des situations n'est pas infini, on peut remonter de proche en proche à partir des situations finales, et classifier une situation quelconque, intermédiaire ou initiale, soit comme forte pour *A*, soit comme forte pour *B*. Cela revient à dire qu'à chaque instant de la partie, en particulier dès qu'elle est engagée, l'un des joueurs gagnerait à coup sûr, contre toute défense de son adversaire, s'il avait du jeu une connaissance assez complète pour discerner, chaque fois qu'il a le trait, le choix le plus avantageux.

Autant dire qu'il deviendrait inutile de jouer, puisque le résultat de la partie serait connu d'avance ! Ce n'est évidemment le cas, en pratique, que pour des jeux très simples, que sont le « piquet à cheval » et le Nim à deux tas, qui, de jeux, sont du coup relégués au rang de « récréations mathématiques ».
Etudions pour ces deux jeux « l'arbre » des situations (à partir de la fin). Par convention, une situation sera dite forte (ou gagnante), si elle est forte pour celui qui vient de jouer, faible (ou perdante) si elle est forte pour celui qui en hérite.

En conséquence, vous pourrez vérifier que :
- toute situation qui admet parmi ses successeurs immédiats au moins une situation forte, est faible ;
- toute situation qui n'est suivie que de situations faibles, est forte.

Un joueur qui hérite une situation faible à un instant quelconque dispose d'une stratégie gagnante à partir de cet instant : faire évoluer le jeu vers une situation forte chaque fois qu'il a le trait, à partir de la situation faible qui lui parvient alors nécessairement.

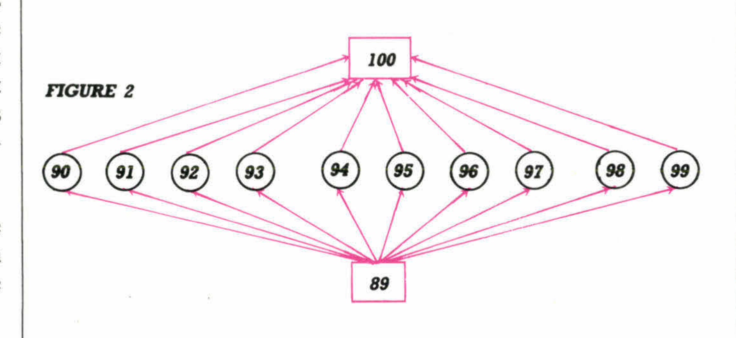
PIQUET A CHEVAL

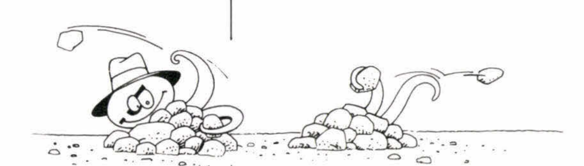
Une situation sera représentée par le nombre laissé à l'adversaire, nombre entouré d'un rond pour les situations faibles, et d'un carré pour les situations fortes (ci-dessous).
100 est gagnant. Tous les nombres de 90 à 99 représentent des situations faibles, puisqu'ils permettent à l'adversaire d'accéder à 100. 89 est une situation forte puisque tous ses successeurs, de 90 à 99, sont des situations faibles. En poursuivant, on se rend compte que les situations gagnantes sont obtenues en retranchant 11 à la situation gagnante ultérieure. Soit, 100, 89, 78, 67, 56, 45, 34, 23, 12, 1.
Lucky a gagné la première partie en annonçant d'abord « 1 ! », puis sa stratégie (gagnante) a consisté à augmenter chaque ajout de Johnny de son complément à 11, ce qui lui permettait d'accéder chaque fois à la situation gagnante ultérieure.

Lors de la deuxième partie, en partant de la situation gagnante 110, et en descendant de 11 en 11, on se rend compte que 0 est une situation gagnante, ce qui revient à dire que celui qui commence (Johnny) va perdre. Il suffira en effet que Lucky complète à 11 chacun des ajouts de son acolyte.

Si on généralisait le problème en remplaçant 10 par n (chaque joueur devrait ajouter un nombre entre 1 et n), les situations gagnantes seraient obtenues en ôtant au but les multiples de n+1.

FIGURE 2





LE NIM A DEUX TAS

Cette fois, les situations de jeu sont caractérisées par les couples d'entiers (x, y) où x représente le nombre de cailloux restant dans le premier tas, et y celui du deuxième tas. Elles peuvent être représentées par les sommets d'un quadrillage dans un plan rapporté à deux axes de coordonnées (Ox, Oy), où x est l'abscisse et y l'ordonnée (figure 3). Les prédécesseurs d'une situation (x, y) sont représentés par les deux demi-droites horizontale et verticale, marquées d'un trait renforcé, aboutissant au point (x, y).

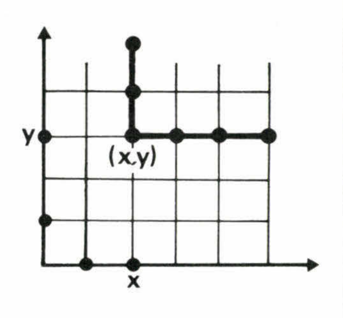
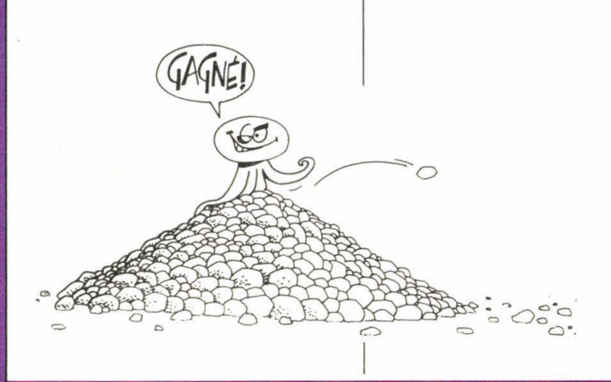


FIGURE 3

Les points renforcés représentent les situations qui mènent à (x, y).

D'après la règle du jeu, l'origine (0, 0) représente une situation gagnante. Tous ses prédécesseurs représentent des situations perdantes. La situation (1, 1) n'admettant comme successeurs immédiats que des situations perdantes est gagnante.



Une généralisation simple montre qu'une situation est
— *gagnante*, si x est égal à y
— *perdante*, si x est différent de y.
Si au début de la partie, les deux tas sont inégaux, le premier joueur dispose d'une stratégie gagnante qui consiste, à chaque coup, à égaliser les deux tas.

Si, au contraire, les deux tas sont égaux au départ, c'est le deuxième joueur qui pourra adopter cette stratégie gagnante.

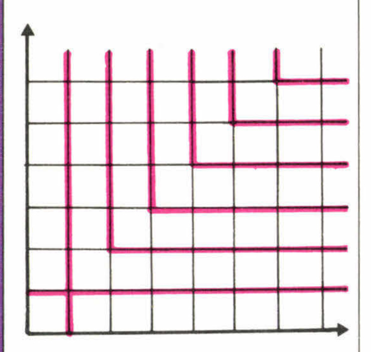


FIGURE 4

Nim à deux tas, quand le dernier à jouer perd. Situation gagnante en rouge.

Variante : si l'on modifie la règle du jeu en convenant que le joueur ayant retiré le dernier caillou a perdu la partie (sans autre modification), la situation (0,0) devient perdante, les situations (0,1) et (1,0) deviennent gagnantes, la situation (1,1) perdante, et la classification des autres situations n'est pas modifiée.
Sur la figure 4, les points rouges représentent les situations gagnantes, et les traits rouges représentent les chemins qui y mènent et ne contiennent donc que des situations perdantes.

UN PEU DE RECHERCHE

Pour les deux jeux suivants, pourriez-vous représenter toutes les situations, et distinguer les situations faibles des situations fortes ? (Solution dans le prochain numéro avec celle du jeu de Nim).

LE NIM, VARIANTE DE WYTHOFF

C'est le jeu de Nim à deux tas, dans lequel chaque joueur qui a le trait doit retirer :
— soit un nombre quelconque (minimum 1) de cailloux de l'un des tas ;
— soit le même nombre de cailloux (minimum 1) des deux tas.
Le gagnant est encore celui qui a enlevé le dernier caillou.

LE DOUBLE

Cette fois, il n'y a qu'un seul tas. Chaque joueur qui a le trait doit ôter un nombre de cailloux de son choix entre 1 et le double du nombre précédemment ôté par son adversaire. Le vainqueur est celui qui peut enlever le dernier caillou. Départ avec 21 cailloux, le premier à jouer devant retirer 1 ou 2 cailloux.

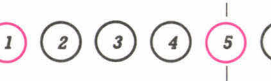
On peut généraliser l'étude aux jeux finis de réflexion pure à information parfaite dans lesquels les situations finales sont réparties en un nombre quelconque de classes, pourvu que les préférences des deux joueurs soient opposées. Un cas fréquent est un jeu où il existe une possibilité de partie nulle, et donc trois classes de situations.
En procédant par récurrence à partir des situations finales, on peut alors classer toute situation intermédiaire ou même initiale dans une des classes. La classe de la situation initiale définit un résultat appelé « espérance » des deux joueurs, comparable à l'espérance mathématique donnée par la règle des partis dans les jeux de hasard pur. Chaque protagoniste peut s'assurer un résultat au moins aussi favorable s'il est clairvoyant, mais ne peut obtenir un résultat plus favorable si son adversaire est clairvoyant. A un autre point de vue, les résultats équivalents obtenus lorsque chacun des deux joueurs agit au mieux de ses intérêts, chaque fois qu'il a le trait, constituent des « points d'équilibre » du jeu. L'existence d'un tel point, au moins, dans tout duel fini de réflexion pure à information parfaite, est précisément l'objet du théorème de Zermelo et Kalmar.
Ainsi, au « Tic-Tac-Toe », ce « morpion » simplifié dans un quadrillage 3 × 3, où la victoire échoit à celui des deux joueurs à aligner trois de ses symboles, l'espérance des deux joueurs est la partie nulle, qui sera atteinte si les deux adversaires jouent chacun au mieux de ses intérêts. Les stratégies optimales sont dans ce jeu à la portée d'un débutant, mais sauriez-vous la déterminer sur le jeu suivant ?

TOTAL 15

On inscrit sur une ligne les neuf premiers nombres.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Chacun des deux joueurs s'arme d'un crayon de couleur différente, et entoure à tour de rôle un des nombres non encore entourés. Comme ci-dessous :

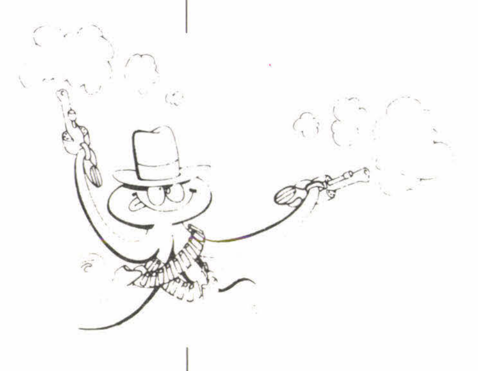




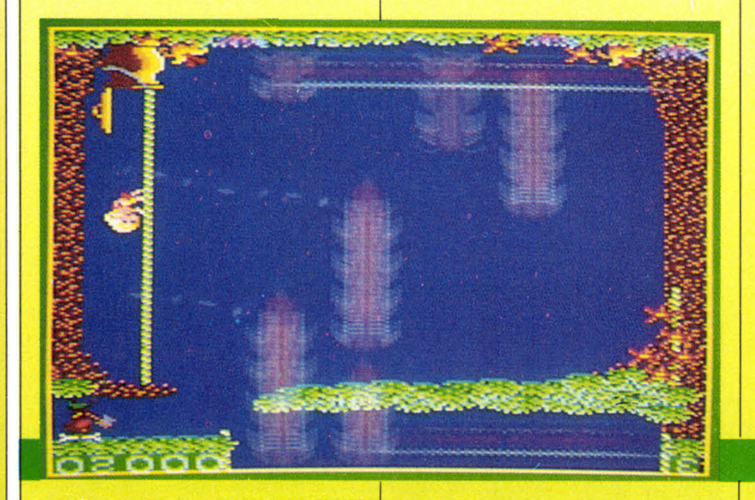

1 2 3 4 5 6 7 8 9

FIGURE 5

Celui qui peut justifier avoir entouré trois nombres dont la somme est exactement 15 a gagné (si on atteint 15 en totalisant deux nombres, cela ne permet pas de gagner). Ainsi, sur la figure ci-dessus, le joueur rouge a-t-il remporté la partie, puisqu'il a entouré le 9, le 5 et le 1, qui totalisent 15.



Solution page 114



UN PAR FACE

La société France Image Logiciel (F.I.L.) nous annonce la parution de deux disquettes pour TO 9 contenant un jeu par face. Sur l'une, on trouve sur une face *Vol solo* (un simulateur de vol) et *la nuit des Templiers,* sur l'autre face (245 F). La seconde disquette moins intéressante à nos yeux, contient *Numéro 10* (un football) et *Beach Head* (bataille navale) (245 F).

EN QUÊTE D'AUTEURS

Toute jeune société d'édition de logiciels pour Amstrad, Thomson, MSX... et autres, Invent'Ere attend les projets d'auteurs de programmes. Pourquoi pas vous ! Renseignements : Invent'ère, Galerie St-Sébastien, rue du Grand-Rabbin-Haguenauer, 1er étage, 54000 Nancy, tél. : 83.30.18.18 ou 83.30.53.80.

NEW

La société Minipuce (36, Domaine de la Boissière, 78890 Garancières, tél. : (1) 34.86.51.13) vient de faire paraître trois nouveaux logiciels : *Jungle Jane,* pour Amstrad 464, 664 et 6128 sur cassette (129 F) ou disquette (169 F) : un jeu d'arcade, bien réalisé, mais sans grand intérêt ; *Speedy Wonder,* un très bon compilateur Basic pour donner de la rapidité à vos programmes, cassette (195 F) ou disquette (250 F) pour Amstrad 464, 664 et 6128 et *Meurtre à Grande Vitesse* (voir J&S nº 32) pour *EXL 100* (en co-édition avec Cobra Soft), cassette (190 F), disquette (239 F).
Ces logiciels sont distribués par DPMF Diffusion, 155, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.79.15.

REMAKE

L'Héritage : Panique à Las Vegas. Sorti initialement sur TO 9 sous le nom de *Las Vegas* (photo ci-dessous). Le thème du jeu est le même : un héritage dont vous n'entrerez en possession qu'à la condition de gagner 1 million de dollars en une nuit. Une suite, *Héritage 2,* est d'ores et déjà annoncée. Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Infogrames.

AU HIT PARADE

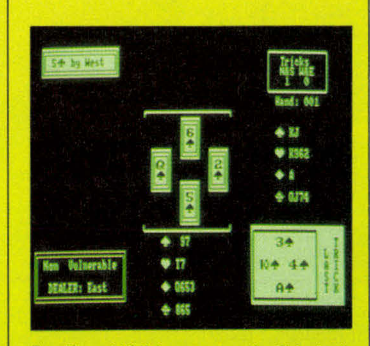
Bonne nouvelle pour l'éditeur de logiciels Ere Informatique : la version anglaise de *Crafton et Xunc, Get Dexter,* se classe première au « Top tens », le sondage mensuel des logiciels de jeu réalisé par Gallup/Microscope en Grande-Bretagne. Une belle réussite ! (*Crafton et Xunc* a été présenté en avant-première dans J&S nº 36).

SUITE...

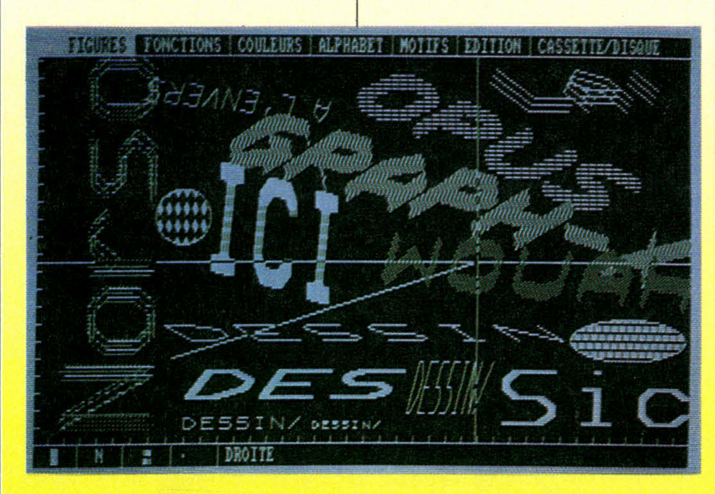
Nous avions beaucoup aimé *Cauldron* (voir J&S nº 37), ce jeu d'aventure en temps réel... vous aussi sans doute. Voici la suite... *Cauldron II,* pour Commodore 64 (95 F) édité par Palace Software et diffusé en France par U.S. Gold (ZAC des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél. : 93.42.71.44).

NOUVEAU CAP

Le *PCW 8256* d'Amstrad ne semblait être dédié qu'au traitement de texte... changement de cap. Les éditeurs de logiciels, conscients de sa large implantation, commencent à penser à lui pour les jeux et les utilitaires. Après *3D-Clock Chess,* un jeu d'échecs graphiquement très réussi (voir page 49), la société Innélec propose les jeux suivants : *Amstradames* (Cobrasoft, 199 F), *Bridge Player* — photo ci-contre (C.P. Software, 220 F), *Force 4-Mission détector* (Cobra Soft, 199 F) ; et parmi les utilitaires, *DR Graph* (Digital Research, 649 F), *DR Draw* (Digital Research, 649 F) et *Genecar* (Cobra Soft, 199 F).

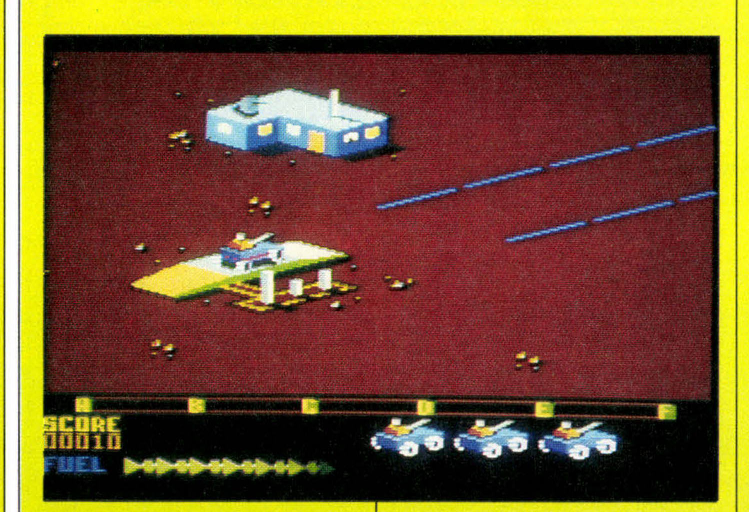


Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, Bloc 1, 93506 Pantin, Cédex, tél. : (1) 48.91.00.44.



DESSINER SUR AMSTRAD

Utilitaire graphique pour Amstrad, *Graphix* est sans doute l'un des meilleurs produits pour concevoir et réaliser vos graphismes. Il possède toutes les fonctions habituelles de ce type d'utilitaire (différents « pinceaux », loupe, remplissage, miroir, « élastique » pour voir avant de valider, etc.), et avec un confort d'utilisation appréciable. Pour CPC 464, 664 , 6128, avec ou sans manette de jeu, réalisé par Norsoft, distribué par Innélec et Guillemot. Cassette (220 F) et disquette (280 F).



NOUVELLES DE CHIP

M.L.M. 3D-Evasion de la lune (photo ci-dessus). Disquette (99 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Chip. Jeu d'adresse où il s'agit de déjouer les obstacles de ce parcours lunaire semé d'embûches. Beau graphiquement. Cette nouvelle société, présentée dans notre précédent numéro, est d'ailleurs à la recherche d'auteurs de logiciels. Téléphonez pour rendez-vous au (1) 43.57.26.03.

PRIX CHOC

Excelvision, qui diffuse l'*EXL 100,* fait une offre exceptionnelle « printemps-été 86 ». Trois configurations et des programmes sont disponibles : le *Pack initiation* (3 490 F) comprend l'unité centrale, le clavier, le lecteur de cassettes, le moniteur, un synthétiseur de parole. Six livres et tout le câblage. Le *Pack télématique* (4 490 F) comprend, bien sûr, l'Excelmodem et une mémoire additionnelle. Enfin, le *Pack pro* (5 490 F) est caractérisé par son unité de lecture de disquettes 3,5 pouces. Peu à peu, Excelvision tend vers la politique des prix pratiqués par Amstrad. C'est une bonne chose !

MIEUX VAUT TARD... ?

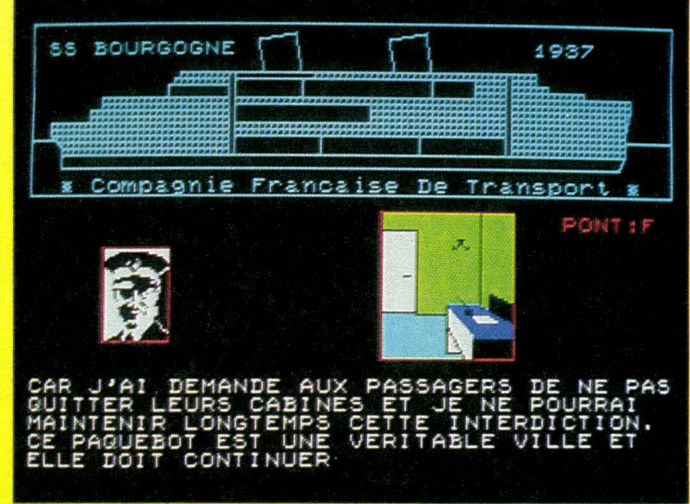
La société Jeux Nathan vient de nous faire parvenir *Jeu de Loto,* cassette pour Thomson *TO 7, Atari 400/800...* et *TI 99/4A.* Une nouveauté ! Ah n'oublions pas, la boîte de jeu comprend en outre douze cartes pour jouer au Loto, comme nos grands-parents, et 90 et quelques jetons. La rude tâche de l'ordinateur consiste à tirer un nombre entre 1 et 90 et celle du joueur à dire « ici » quand il a sur son carton le nombre tiré par la machine.

Au cas où votre programme se planterait, inutile de le renvoyer chez l'éditeur. Le programme suivant fera l'affaire :

```
10 N = INT (RND(1) X 90)+ 1
20 PRINT N
```

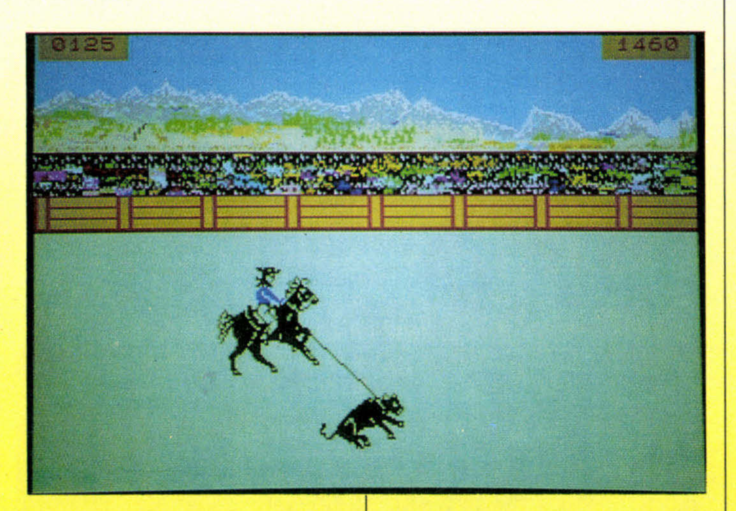
Nous remercions la société Nathan et sa filiale Vifi pour l'intérêt de ce programme et pour la rapidité (2,5 ans) avec laquelle il nous est parvenu.

PRÉCISIONS



- *Meurtre sur l'Atlantique* (voir J&S n° 38) est désormais co-édité par Infogrames et Cobrasoft. Cet excellent jeu d'aventures policières se déroulant sur un paquebot est disponible pour MO 5, TO 7—70 (cassettes) et TO 9, MSX et Amstrad (disquettes).
- *Sundog : Frozen Legacy,* l'un des jeux les plus fabuleux d'aventure SF (voir J&S n° 32) est désormais disponible sur *Atari 520 ST.* Édité par France Image Logiciel (F.I.L.).
- *Pouvoir,* édité par Loriciels, au moment des dernières élections législatives est désormais disponible sur cassette pour Thomson MO 5, TO 7-70 (160 F) et sur disquette pour TO 9 (240 F).
- *Ordidactic,* ce fameux programme d'apprentissage du fonctionnement du langage machine est désormais disponible pour Amstrad, CPC 464, 664 et 6128 sur cassette (250 F). Édité par Ere Informatique.





RODEO

Jeu d'adresse consistant à réussir les différentes épreuves d'un rodéo : dressage, prise au lasso, tir, ficelage, etc. Hélas, *Rodéo* est lent, trop lent pour qu'on ait vraiment l'impression d'y être. Essai réalisé sur MO 5. Cassette (180 F) pour Thomson MO 5 et TO 7-70 et disquette pour TO 9 (240 F). Édité par Microïds.

AVEC EAMON

Le HLM maudit, disquette pour *Apple II+, IIe, IIc,* fait désormais partie de la disquette Eamon master semi-graphique. *Le HLM maudit* a bien sûr été réalisé avec l'éditeur de jeu. (Voir J&S n° 35). 100 F, frais d'envoi compris. Distribué par Réseau Planétaire (BP 3, 43260 St-Julien-Chapteuil, tél. : 71.08.73.49).

FORMEZ-VOUS !

L'I.U.T. de Villetaneuse, Centre de formation continue, annonce l'ouverture des inscriptions relatives au stage d'animateur en informatique éducative, qui commencera en janvier 1987. Les jeux informatiques sont au programme ! Renseignements : avenue Jean-Baptiste-Clément, 93430 Villetaneuse, tél. : (1) 48.21.61.70.

CARNET D'ADRESSES

- Chip, 9, passage de la Main d'Or. 75011 Paris, tél. : (1) 43.57.26.03.
- Cobrasoft, 5, avenue Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône, tél. : 85.41.63.00.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 94200 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.
- Exelvision, Immeuble Ophira, place Joseph-Bermond, 06560 Valbonne, tél. : 93.74.41.40.
- France Image Logiciel, Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex, tél. : (1) 48.97.44.44.
- Froggy Software, 34, avenue Henri-Chevreau, 75020 Paris, tél. : (1) 43.58.25.98.
- Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, tél. : 78.03.18.40.
- Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin, tél. : (1) 48.91.00.44.
- Loriciels et Microïds, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33.
- Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cédex, tél. : (1) 48.91.00.44.
- Minipuce, 36, Domaine de la Boissière, 78890 Garancières, tél. : (1) 34.86.51.13.
- Norsoft Opus, 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, tél. : 31.86.56.69.
- Rainbow Production Copolec, 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43.
- Réseau Planétaire, BP 3, 43260 Saint-Julien-Chapteuil, tél. : 71.08.73.49.
- Sivéa, 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 45.22.70.66.
- Strategic Simulations Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94 043-1983, tél. : (415) 964-1353 (Etats-Unis).
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21.
- Vifi International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

THE BARD'S TALE

By Michael Cranford

"When evil fled
and brave men bled
The Dark one came to stay."

Voici le plus complet des jeux de rôle sur micro-ordinateur. *The Bard's Tale* est un véritable modèle de réalisation ; il atteint, au-delà de toute espérance, la qualité des jeux de rôle « sur table ». Il aurait pu être réalisé sur n'importe quel micro disposant de 64 K-octets de mémoire vive et d'un lecteur de disquettes. Il faut que ce soit encore sur ce bon vieil *Apple II* et qu'il nous vienne des États-Unis... Cela donne à réfléchir. Le jeu tourne sur les modèles II+, IIe, IIc, disposant d'au moins 64 Ko. Il a été réalisé par la société américaine Electronic Arts*.

L'auteur, Michael Cranford, n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il a déjà réalisé la version *Apple* de *Donkey Kong* et celle de *Super Zaxxon* pour *Commodore*.

Le jeu est livré avec un fascicule et deux disquettes doubles faces, le tout en anglais. Une troisième, vierge, vous sera nécessaire pour créer et sauvegarder vos personnages ou équipes de personnages. Partons à l'aventure !

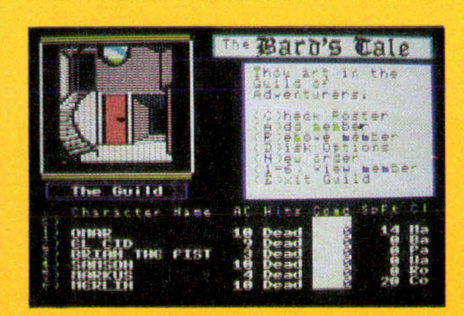
Comme dans tous les jeux de rôle, vous avez une mission à accomplir. Ici, vous devrez retrouver Mangar le magicien, pour le contraindre à faire de la ville de Skara Brae — la ville qu'il contrôle — une oasis de paix. La ville est infestée de personnages peu recommandables que vous ne manquerez pas de rencontrer ! Il faudra compter de un à trois mois pour réussir votre mission ; les fanas sans doute moins.

Objectifs intermédiaires : explorer la ville de fond en comble (sans quoi il y a peu de chance de parvenir au but) et, au moins, faire survivre les personnages à qui vous prêtez vie !

Grande surprise, les personnages créés dans les jeux *Wizardry* et *Ultima* (voir respectivement J&S n° 18 et 23) peuvent reprendre du service. Les disquettes de *Bard's Tale* recèlent un « logiciel de transfert » ! C'est à de telles pratiques que l'on reconnaît chez un éditeur la réelle passion pour le jeu et un habile sens commercial... L'usage de l'expérience acquise antérieurement par un personnage est donc respectée. Cette dimension, à elle seule, a de quoi convaincre les « initiés » de la qualité de *Bard's Tale*. Quand on apprend que ce scénario serait le premier d'une série rangée sous le nom générique que *Tales of Unknown*, on est définitivement accroché à ce jeu.

Vous n'avez pas pratiqué *Wizardry* (*Sorcellerie*, en français)? ni *Ultima II* ou *III* ? Qu'à cela ne tienne ! Le moment est alors venu de créer vos premiers personnages. A moins bien sûr que vous ne préfériez utiliser les « prêts à jouer » qui dorment dans la disquette. Créons-les, c'est plus amusant.

La création des six personnages, qui constituent une équipe complète, se déroule dans le cadre d'une taverne. Comme si vous recrutiez des aventuriers de passage. Précisons que cette taverne est située au sud-ouest de Skara Brae.



Judicieusement, le plan de la ville est fourni dans la pochette de jeu. S'il n'est pas d'une grande précision, c'est bien sûr pour vous obliger à en faire un, tout en vous donnant la possibilité d'y faire vos premiers pas.

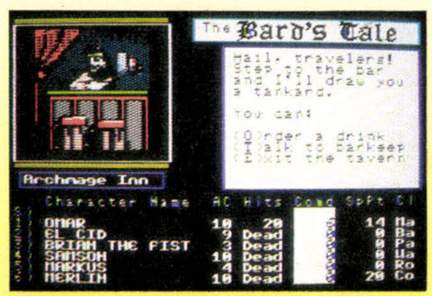
Bard's Tale propose un thème médiéval-fantastique, calqué sur *Donjons & Dragons*. Il est donc tout « naturel » d'y retrouver toutes ces créatures propres à cet univers. Ainsi, vos personnages pourront appartenir à plusieurs races : les humains (ça, vous connaissez) ; les elfes, portés sur la magie ; les nains, forts et résistants ; les hobbits, habiles et agiles ; les athlétiques demi-elfs ; les demi-orcs à la force bestiale ; ou encore les gnomes, un peu sorciers sur les bords.



Il n'y a pas de meilleures souches que d'autres ; chacune a ses qualités spécifiques. Ça y est ? Vous avez choisi votre premier personnage ? Il faudra alors le doter d'une spécialité. Selon vos penchants et les compatibilités, il pourra devenir guerrier bon ou mauvais, paladin à l'esprit chevaleresque, voleur aux aptitudes nombreuses (combattre, déceler les pièges, se dissimuler rapidement, etc.), ninja (made in Japan !) ou monk (?). Ou encore... barde !

Le barde est le personnage le plus original du jeu. L'auteur est-il lecteur d'*Astérix ?* C'est à croire ! Le barde peut combattre « normalement », les armes à la main, mais il peut aussi, et c'est sa vraie fonction, lancer des sortilèges musicaux. Il combattra à la harpe, à la flûte ou au luth ! Le barde sera « encombrant » nous verrons pourquoi, mais nécessaire à la survie de l'équipe d'aventuriers. Au cours d'un combat,

* *2755 Campus Drive, San Mateo, Californie 94 403. USA.*



le barde restera derrière une première rangée de deux ou trois aventuriers. Quand viendra son tour de jouer, vous aurez à choisir entre les six mélodies magiques qu'il sait jouer et chanter ! La première « Falkentynes fury » rendra vos personnages fous furieux (« bersek » disent les amateurs de *D&D*) ; « Seeker's ballad » produit une aura lumineuse (parfois bien utile dans les souterrains) et accroît les chances d'atteindre les adversaires ; « Wayland's watch » réduit la chance d'être touché ; « Badh'r kilnfest » guérit les blessures ! « Traveller's tune » rend les combattants plus agiles, enfin « Lucklaran » crée un champ de force qui annihile les sorts adverses...

C'est la touche d'humour du jeu. Dans *Bard's Tale*, dès que vous aurez choisi la « chanson », une brève mélodie se fera entendre... A moins bien sûr qu'il n'ait perdu sa voix ! Un seul moyen pour qu'il la retrouve : la bière ! Le barde « marche » à la bière ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour que sa voix ne s'épuise pas trop vite : vous arrêtez dans chaque taverne ! Croyez en notre expérience, sa voix décline vite. Le barde est un personnage que vous n'oublierez pas de sitôt !

Il ne termine pas la liste des personnages. Entrent en piste, les magiciens. De quatre types différents (en anglais : *conjurer, magician, sorcerer* et *wizard*). Des termes voisins mais différents qui, en tenant compte des fonctions qu'ils occupent, peuvent se franciser de la manière suivante : ensorceleur, enchanteur, magicien, sorcier.

Jamais un jeu de rôle micro n'a offert une telle panoplie de magiciens. De plus, vos personnages seront dotés de points dans les cinq caractéristiques suivantes : force, intelligence, constitution, dextérité et chance... On est là, très proche de la « définition » du personnage de *D&D*.

A cela, il faudra ajouter quelques-unes des variables traditionnelles des jeux de rôle : la classe d'armure, qui définit le niveau de protection du personnage (10, « tout nu », – 10, un vrai « blockhaus ») ; les points de vie, bien sûr ; les points de sorts ; les points d'expérience ; les pièces d'or et les niveaux (de qualification, qui varient de 1 à 13). L'ordinateur, brillant meneur de jeu, décrit, compte, gère cette forêt numérique comme si de rien n'était.

La gestion de l'écran n'offre aucune surprise du point de vue du découpage : à gauche, ce que l'on voit, avec les rues de la ville ; à droite les descriptions sous forme de texte ; en bas les noms et les caractéristiques des personnages.

La surprise vient de la qualité des dessins. Plus de dessins « au trait » comme dans *Sorcellerie*. Ici, tout est en couleur. Et qui plus est, les personnages de rencontre sont animés ! Des animations, cycliques bien sûr, comprenant de 3 à 8 dessins fermés en boucle.

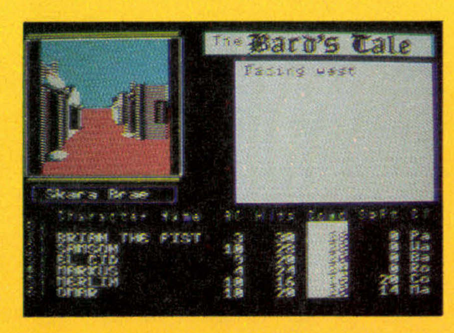
Lors d'une rencontre (mauvaise, le plus souvent) vous aurez toujours le choix entre fuir ou combattre ; plus rarement le combat sera imposé. Face aux adversaires, il sera trop tard pour réorganiser votre équipe d'aventuriers ! Les trois formant la première ligne essuieront les premiers les coups des adversaires.

Autre innovation, un ou plusieurs personnages du groupe peuvent se battre entre eux ! Cette procédure est accessible au cours des « rounds » de combats avec les adversaires. Cette possibilité ouvre largement de nombreuses pratiques de jeu. Par exemple, chaque joueur tiendra le rôle d'un des six personnages de l'équipe. Alors des alliances pourront naître, pour dépouiller l'autre partie de l'équipe... ! Alliance et trahison sont d'ailleurs au rendez-vous de cette possibilité.

Le commerce entre les personnages est également florissant ! C'est ainsi que nous avons en quelque sorte « dépouillé » les personnages prêts-à-jouer contenus sur la disquette. Il suffit de leur donner l'ordre de vendre pour... une pièce d'or, leurs précieux objets. Une manière comme une autre de bien commencer la partie. Que les puristes se rassurent, cela ne suffit en aucun cas pour survivre dans les premiers temps !

Le jeu

Vous êtes sorti de l'auberge, vous voici dans la rue. Tout le jeu se déroulera dans la ville de



Skara Brae, avec ses rues et ses maisons et... ses immenses souterrains ! A l'aide des touches J et L, vous pivotez respectivement vers la gauche ou vers la droite. Avec la touche I, vous avancez. La partie gauche de l'écran affiche instantanément la portion de rue ou la façade qui est devant vous. Si vous êtes devant une porte, la touche K permet de l'ouvrir d'un coup de pied et d'entrer. Les touches sont particulièrement bien choisies et « tombent » naturellement sous les doigts. Ce qui facilite le jeu.

En remontant Rakhir Street vers le nord (en suivant le plan), vous trouverez sans trop de peine, le forgeron. Il vous vendra le matériel



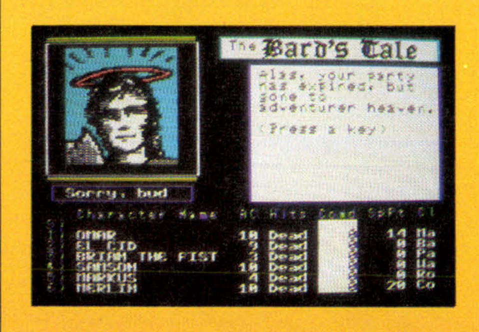
nécessaire à la poursuite de l'aventure : épées, masses d'armes, différentes armures et boucliers. Le menu est copieux. Attention, transporter ne veut pas dire porter ! Il faudra faire appel à la touche E pour « équiper » un personnage, c'est-à-dire lui faire utiliser un des objets qu'il transporte. Il était temps !

Non loin de l'auberge de Trumpet Street, en allant vers le sud, une bande de trolls barre la rue. (F)ight ou (R)un ? Combattre ou fuir, telle est la question. F ! Le programme gère le combat « round » après « round », c'est-à-dire par tranche de temps nécessaire à l'accomplissement d'une action (porter un coup, lancer un sort, se défendre avec son bouclier, etc.). Pour chacun des personnages il vous demandera l'action choisie, généralement attaquer ou défendre. Si deux groupes d'adversaires se présentent, vous devrez préciser lequel des deux vous attaquez. Après confirmation (par (Y)es), l'action prend effet.

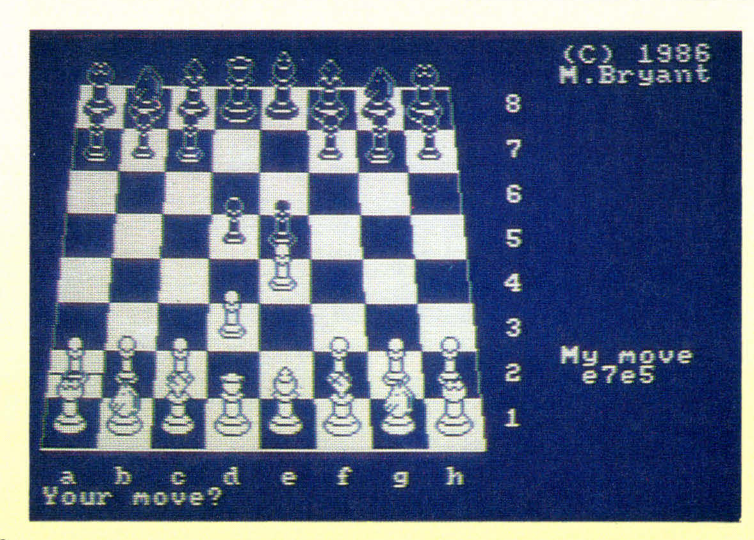
Le programme décrit la phase de combat en mode texte, sur la partie droite de l'écran. La vitesse d'affichage est bonne. Ni trop lente, ni trop rapide. La description fournit des indications sur « qui frappe qui », avec quel succès et les conséquences en découlant au niveau des points de vie, tant des « monstres » que des personnages.

Le joueur est toujours pris entre « il faut combattre pour acquérir des points d'expérience et trouver des objets sur les victimes » et « prudence, prudence, il faut mieux explorer d'abord, combattre ensuite ». Chacun suivra sa « philosophie »... Le jeu permet les deux attitudes.

A vous de jouer ! Et n'oubliez pas que vous pouvez échanger des informations sur notre serveur télématique JESSIE dans la rubrique « Help aventure » (code HA).

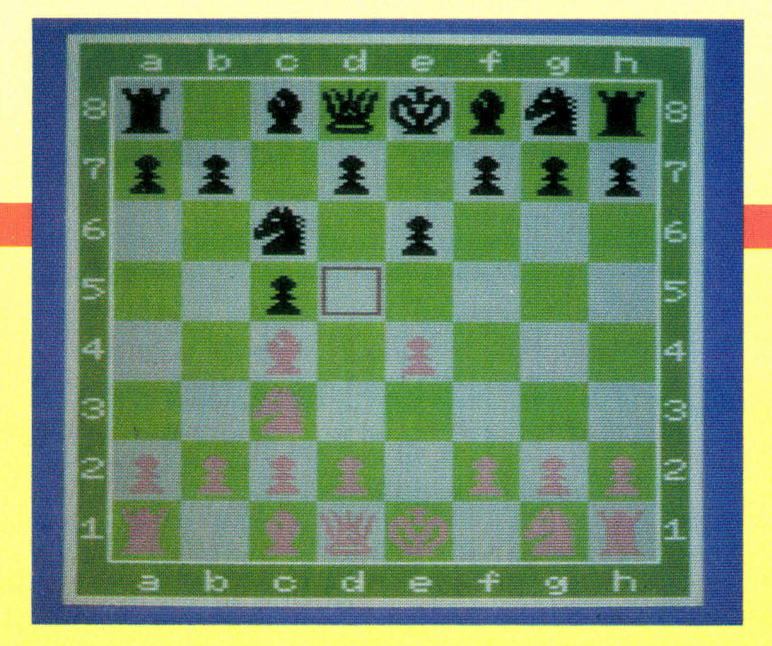


NOUVEAUX PROGRAMMES D'ÉCHECS



Colossus Chess 4.0 : Vue en perspective et niveau correct. Le point faible : le mode d'emploi.

Longtemps négligés par les éditeurs de logiciels, les échecs font à présent l'objet de soins de plus en plus attentifs... Surtout esthétiques ! Car on est encore loin des performances des machines « dédiées ».



Echec loriciels : Pour une fois le nom du programme n'est pas trompeur... C'est un échec !

	COLOSSUS CHESS 4.0	CLOCK CHESS	ECHEC Loriciels	le programme le plus rapide
Diag 1	1 s	x	0 s	Mychess 2: 0 s
Diag 2	7 s	12 s	x	Chess 7.0; Q.L Chess: 4 s
Diag 3	9 min 7 s	x	14 min 10 s	Q.L Chess: 5 min 15 s
Diag 4	4 s	4 min 45 s	x	Sargon III sur Macintosh: 4 s
Diag 5	3 min 58 s	x	x	Mychess 2: 51 s
Diag 6	x	x	x	Sargon III sur Macintosh: 4 min 14 s
Diag 7	2 min 10 s	x	x	Sargon III sur Apple: 11 min 9 s
Diag 8	2 min 47 s	x	x	Sargon III sur Macintosh: 19 s
Diag 9	x	x	x	Sargon III sur Macintosh: 12 min 30 s

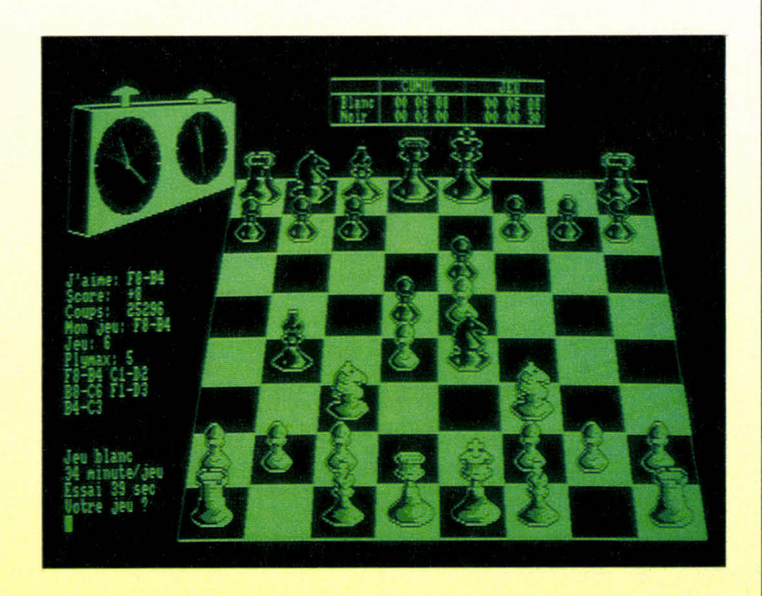
x signifie que le programme n'a pas trouvé le bon coup au bout d'une heure d'analyse, ou à son niveau le plus élevé.

COLOSSUS CHESS 4.0

De loin le plus performant des trois programmes testés. A peu près aussi performant que *Mychess 2, QL Chess et Chess 7.0* (voir J&S n° 35). Le choix de pièces bleues sur fond bleu n'est pas très heureux, mais les pièces sont correctement dessinées. Beaucoup de fonctions intéressantes que l'on peut consulter pendant l'analyse de l'ordinateur ou après le coup de celui-ci.
Malheureusement, il est difficile d'apprécier toutes les qualités de ce programme de haut niveau en raison d'un mode d'emploi scandaleusement nul. Celui qui l'a traduit de l'anglais ne connaît rien aux Echecs et pas grand chose à la langue française. Un exemple parmi des centaines: "Echec et Mat à soi-même" (?) s'agissant sans doute de "mat aidé".

CLOCK CHESS

Comme son nom l'indique, ce programme met particulièrement en valeur... les pendules. Pendant que le temps d'un des joueurs s'écoule on voit secondes et minutes défiler sur une pendule d'échecs très bien dessinée. L'échiquier et les pièces en relief sont aussi agréables à l'oeil. Mais en dehors de l'esthétique, ce programme n'a pas beaucoup de qualités; et le nom du Grand Maître anglais Jon Speelman qui se trouve sur la boîte signifie sans doute que celui-ci touche des royalties sur les exemplaires vendus, mais certainement pas (nous l'espérons) qu'il a participé à l'élaboration du programme.
Quelques bogues comme le soudain déplacement d'un pion de... quatre cases. Mode d'emploi insuffisant.



Clock Chess : De belles pièces et surtout de belles... pendules ! A par ça, heu...

ECHEC LORICIELS

Un programme français conçu par Pascal Coupet et Stéphane Kolodziejczyk. La force de jeu n'est pas sa qualité principale comme le montre cette partie de notre rédacteur en chef.
Alain Ledoux-Echec Loriciels
niveau 1
Gambit... Ledoux

1. e4, Cf6; 2. e5, Cd5; 3. f4!?!, C×f4; 4. d4, g5; 5. Df3, Ce6; 6. Fc4, C×d4??; 7. F×f7, mat!

Signalons tout de même que dès le niveau 2, le programme trouve la parade 6. ...Cc6.
Bonne présentation et fonctionnement agréable, mais bien des trous dans ce programme qui, par exemple pour notre diagramme 2 (du test), annonce au bout de 10 secondes "pas de mat en 2" "OK".
Quelques bogues aussi, puisque de temps en temps il déclare même "je suis mat" "OK" alors que la position est parfaitement neutre et qu'il n'y a pas de mat en vue même à très long terme!
A signaler la possibilité de mettre en mémoire soi-même les lignes d'ouverture qu'on désire, une caractéristique sophistiquée pour un programme dans l'ensemble pour le moins modeste.
Nous avons effectué notre série de tests habituelle. Voir n° 35, page 31 pour connaître les neuf positions proposées... Les résultats parlent d'eux mêmes (page ci-contre).

Pour vous retrouver, voici un tableau récapitulatif des caractéristiques des trois programmes. Dans notre n° 35, vous lirez ceux des autres programmes cités ici.

Nom du programme	**COLOSSUS CHESS 4.0**	**CLOCK CHESS**	**ECHEC Loriciels**
Fonctionne sur:	Amstrad CPC 464	Amstrad PCW 8256	MSX
Prix de la cassette ou disquette	120 F(C) 169 F(D)	220 F	220 F
Nombre de niveau de jeu	∞	999	11
Bibliothèque d'ouvertures	Oui. Plusieurs millions de coups	Oui. Plusieurs millions de coups.	Oui. 4 600 coups + 3 400 à entrer soi-même
Force du programme: 5: très fort; 4: fort; 3: moyen; 2: médiocre; 1: faible; 0: nul	4	2	1
Possibilité d'entrer une position: complexité de l'opération 5: très facile; 4: facile; 3: moyen; 2: médiocre; 1: difficile; 0: très difficile	3	1	2
Pendule	Oui double	Oui double	Non
Affichage du score	Oui	Oui	Non
Affichage de la profondeur d'analyse en demi- coups.	Oui	Oui	Non
Mode d'emploi 5: très complet et clair 4: assez complet 3: moyen 2: médiocre 1: mauvais 0: incompréhensible	0	2	2

JEUX POUR MICROS

AMERICAN CHALLENGE

Voici la meilleure simulation de régate que nous ayons vue sur micro. Mais attention, la régate est une course bien particulière : deux bouées fixent la ligne de départ et trois autres servent de bornes à un parcours plus ou moins complexe. La ligne de départ ne peut être franchie qu'au coup de canon. Le fin du fin est d'arriver sur elle à pleine vitesse juste au moment du signal. Pas facile !

Dans *American Challenge,* vous voyez le dériveur comme si vous étiez installé à l'arrière. Une touche « zoom » vous permet cependant de voir le bateau de plus loin, mais on est moins dans la course.

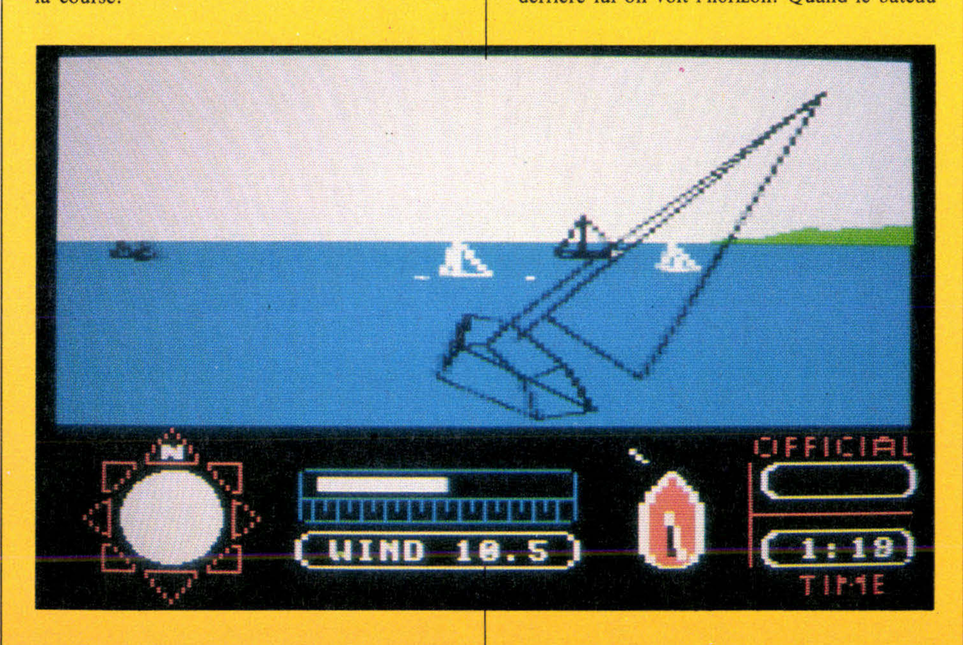
Pour diriger votre bateau sept touches suffisent. Sous la main droite, les touches J, K et L actionnent la barre. Avec J, le bateau tourne à gauche. Pardon, à babord. Avec L, c'est l'inverse. Le K permet de remettre la barre droite et ainsi de garder le cap choisi. Sous la main gauche, les touches A, S, D et F contrôlent la voilure. Avec F, vous bordez rapidement la grand-voile ; avec D, par petites touches. Cela permet de la régler au mieux. La touche A libère la voile. Un tic-tac se fait entendre quand la voile fasseye, c'est-à-dire se trouve dans la position d'un drapeau sous le vent. La touche S permet de donner du mou, mais doucement.

Le dessin du dériveur est simple mais clair. Il est dessiné au trait (sans aplat de couleur) et derrière lui on voit l'horizon. Quand le bateau vire, on voit la côte défiler avec tous ses points de repère, ses « amers » : clochers, phares, etc. Autant d'indices qui permettront de se diriger correctement, c'est-à-dire sans trop zigzaguer. Indice visuel également important, la gîte ! L'inclinaison du bateau par rapport à la surface du plan d'eau détermine partiellement sa vitesse. Un bateau qui gîte trop en perd. Comme l'indique le compteur de vitesse situé au bas de l'écran.

La simulation est irréprochable. Les touches flèches permettent de regarder de tous côtés. Pour voir l'adversaire.

Le programme gère un adversaire disposant du même dériveur. Celui-ci peut servir de modèle pendant... un certain temps. Il est régulier, franchit la ligne de départ au mieux et tire des bords sans prendre de risque. Au bout de quelques dizaines de minutes, pour peu qu'on ait quelques rudiments, on peut faire jeu égal, au moins dans les parcours les plus simples.

Les moments les plus beaux du jeu sont bien sûr ceux de la poursuite, du bord à bord, ou des croisements sous des allures différentes. Là on se sent vraiment en course. Tout abordage vous élimine. A vous de bien manœuvrer. Une dizaine de régates sont au programme. Après avoir fait vos preuves dans les plus simples, vous vous verrez confier la barre d'un 12 m JI pour disputer la plus célèbre course, l'America's Cup, inaccessible au débutant. Une simulation très réussie.



EN BREF

Disquette (530 F) pour Apple II+, IIe, IIc (minimum 64 Ko de mémoire vive). Édité par Mindscape, chez Sivéa.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : 4 à 12 minutes par régate

originalité : ▶▶▶▷▷

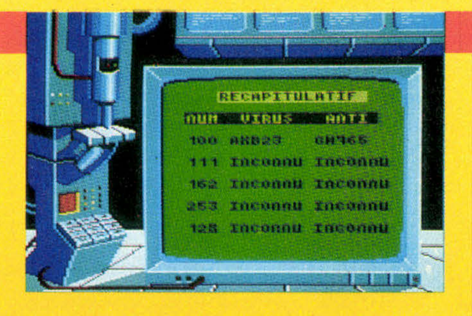
nous aimons : ▶▶▶▶▶

CONTAMINATION

Nous vous avions présenté ce jeu en avant-première, il y a quelque huit mois (voir *J&S* n° 36). Et nous avons eu l'occasion depuis de tester de manière approfondie cette étonnante simulation...

Vous venez d'être promu responsable du Centre mondial de la Santé. C'est la panique ! Pas parce qu'on vous a élu, mais parce que sur la carte du monde vient d'apparaître une sinistre croix, marquant le foyer d'une épidémie !

A l'aide de la manette de jeu (ou des touches), vous sélectionnez une icone. Celle du « sens interdit » signifie que votre action sera de mettre en place un « cordon sanitaire ». Au début, c'est de loin la meilleure solution. Préférable en tout cas à la destruction par l'atome (icone champignon) ou à une opération « terre brûlée »



(icone flamme). Le cordon maintiendra l'extension du fléau dans des limites acceptables. Le temps de prélever un échantillon du virus (icone « cornue »), et le décor change. L'écran présente le virus sous la forme de signes tarabiscotés. A vous de réaliser l'antivirus, qui traitera la région touchée.

A l'aide de la manette de jeu, vous devez rassembler, comme bon vous semble, les éléments composants l'antivirus. Ils se baladent au hasard sur l'écran. Le problème n'est pas de les rattraper, mais de les mettre dans le bon ordre pour qu'ils soient actifs ! C'est un peu comme si vous recherchiez la bonne combinaison au *Mastermind.*

Cela fait, vous déplacez le curseur qui vous représente sur la carte du monde, pour aller traiter la population avec l'antivirus dont vous êtes très fier. Résultat : « liquéfaction du cerveau » des personnes traitées, « mécontentement général des populations » (on les comprend !). Eh oui, il aurait mieux valu commencer par faire des tests, comme le programme vous le permet.

Pendant ce temps, d'autres foyers se développent. Au bout de cinq minutes, la carte du monde est constellée de nouveaux foyers d'infection. Là, il faut le reconnaître, c'est la panique. Que faire ? Placer de nouveaux cordons sanitaires ? Employer les grands moyens, en rasant des zones entières ? Non, il faut poursuivre les analyses pour traiter le virus le plus répandu.

Contamination est une belle simulation, assez complexe. Il faudra de nombreuses parties pour commencer à maîtriser l'expansion des épidémies. Mais avec un peu de persévérance, on entrera vite dans le rôle finalement assigné au joueur, celui du biologiste manipulant une ribambelle de noms de virus et d'essais numérotés. C'est réellement amusant et les graphismes, au demeurant peu nombreux, sont très réussis.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (220 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de 15 à 50 minutes par partie
orignalité : ▶▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

LA JAVA DU PRIVÉ

Frapper, gifler, gueuler, hurler, insérer, interroger, introduire, jeter, lancer, lire, manger, massacrer, nourrir, observer, occire, offrir, pardonner, payer, poser, prendre, prier, projeter, proposer, punir, questionner, ramasser, rechercher, réclamer, refroidir, regarder, rejouer, reprendre, revendre, rosser, saisir, sauver, s'emparer, sonner, sortir, taper, trinquer, trucider, tuer, user, utiliser, vendre, voir, zigouiller. Voilà de quoi réduire vos démêlés avec le vocabulaire de ce jeu d'aventure à thème policier !

Comme vous le savez tous, pour agir dans ce type de jeu, il faut taper au clavier un verbe suivi d'un nom. A vous de trouver les noms pour remplir une mission très spéciale : la femme d'un riche industriel est persuadée que son mari la trompe. Elle fait appel à vos services pour démasquer son conjoint. Vous êtes un privé, vous acceptez, bien sûr !

N'écoutant que votre courage (ah bon, vous n'entendez rien !) vous partez à la pêche aux indices.

Les dessins ne sont pas toujours fameux, mais le jeu est sympathique pour qui aime les jeux d'aventure colorés de roman noir où le héros se comporte comme le pire des machos ! (Frapper blonde... Embrasser la vieille... acheter porte-jarretelles, etc.).

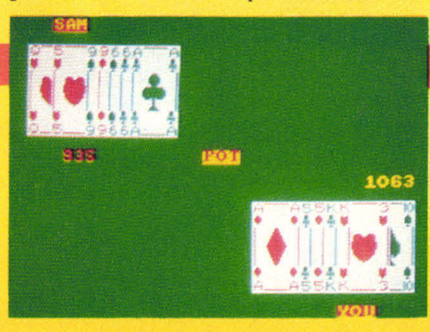


EN BREF

Disquette ou cassette pour Apple édité par Froggy Software.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de quelques jours à quelques semaines
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

SAMANTHA FOX

Une jaquette avec le visage de Samantha Fox, présentatrice de télé, un sous-titre évocateur, « strip poker » et en plus petit « 7 card Stud ». Allez savoir de quoi il s'agit ! D'un strip poker ? Vous avez perdu. C'était juste pour vous faire acheter. Cela s'appelle de la publicité mensongère. Au demeurant, cela permet de découvrir



un jeu de cartes vraiment réussi, le *Stud Poker* (voir *J&S* n° 15). Celui-ci, appellé aussi « poker ouvert », se différencie du Poker tout court par le fait que certaines cartes sont exposées lors de leur distribution. Ici, le donneur distribue d'abord deux cartes faces cachées, puis quatre cartes faces visibles et enfin une carte face cachée. Les enchères et surenchères ont lieu dès que chaque joueur reçoit une nouvelle carte ! C'est dire que, si le jeu est assez lent, les sommes jouées montent vite.

Le programme vous permet de jouer une partie où le joueur lutte contre un, deux ou trois adversaires informatisés. On se prend vite au jeu et on a vraiment du mal à arrêter. Le *Stud Poker,* très populaire aux États-Unis, a donné naissance à des centaines de variantes. Celle-ci n'est peut-être pas faite pour les flambeurs (trop lente à 7 cartes), mais elle réjouira tous les amateurs de jeux de cartes.

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (195 F.). Édité par Martech (Grande-Bretagne), distribué par Micropool.
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : 1 à 5 minutes par partie
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

JEUX POUR MICROS

VAMPIRE

Les jeux d'adresse pure cèdent peu à peu le pas aux jeux d'arcade-aventure, cocktail de deux tiers d'adresse et d'un tiers de réflexion. Le thème est toujours assez simple. Dans *Vampire,* il faut délivrer une jeune fille des dents pointues du monstre. Pour y arriver, il faut franchir les obstacles d'une multitude de « tableaux » (page d'écran) tout en collectant les objets nécessaires à la réussite de la mission. Le système des essais et des erreurs est, outre une certaine habitude de ces jeux, le seul moyen de s'en sortir. Il faudra faire des centaines de parties pour atteindre le but.

Le joueur dirige, au clavier ou à la manette de jeu, un petit personnage qui vole allègrement. Cela rappelle *Cauldron,* l'un des modèles les plus parfaits de ce type de jeu. Sans en atteindre la qualité, les amateurs de jeux de ce type trouveront ici un jeu très agréable à pratiquer et en plus, rapide (essais sur *MO 5*).

EN BREF

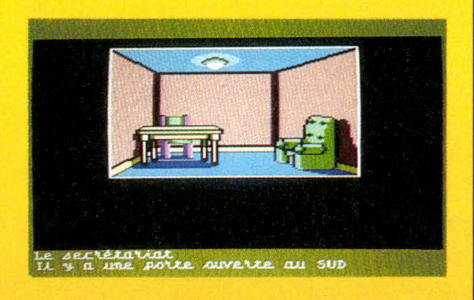
Cassette (190 F), pour Thomson MO 5, TO 7-70 et disquette (240 F) pour TO 9, édité par Infogrames.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 5 à 10 minutes par partie.
nous aimons : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▶▷▷▷

ATTENTAT

Le scénario de ce jeu d'aventure est simple, déjà vu, mais parfaitement efficace : on fait appel à vos services pour retrouver et désamorcer une bombe. Celle qui va sauter dans l'ambassade. Le temps d'évacuer le personnel et vous entrez en action. Il vous reste 25 minutes pour sauver les lieux de l'explosion.

Le chronomètre se met en marche dans le coin de l'écran et le suspense commence. La plupart des jeux d'aventure « en temps réel » sont palpitants. C'est le truc de « l'action principale » et de l'« action secondaire » cher aux cinéastes de suspense. Lorsqu'il faut ouvrir un porte qui résiste, cela peut être un problème intéressant (action secondaire), mais cela n'est jamais angoissant. Si l'on sait que, par ailleurs, une autre action dramatique se noue, ici le compte à rebours de la bombe (action principale), alors l'action secondaire d'ouvrir une porte se colore de toute l'angoisse de l'action principale.

Outre ce canon du scénario classique, *Attentat* est un jeu d'aventure « traditionnel » : N, S, E, O pour se déplacer. Le joueur tape une phrase



composée au moins d'un verbe et d'un nom pour agir.

Le niveau de jeu est de difficulté moyenne. L'image la plus réussie est celle du bâtiment après... votre échec. Une ruine tirée d'une photo digitalisée. Les autres dessins sont comme dans tous les autres jeux d'aventure. Les lecteurs de J&S éviteront le piège constitué par un coffre-fort (une chance sur un million de l'ouvrir) qui est juste là pour vous faire perdre du temps !

EN BREF

Cassette (195 F) ou disquette (195 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Rainbow.
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : 25 minutes par partie (plusieurs semaines pour réussir)
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷



ZOIDS

Quel jeu étrange et complexe ! Étrange parce que le mode d'emploi, en français, présente toute l'histoire de l'étoile Zoïdstar où se déroule l'action. Et c'est une histoire incroyablement plus complexe que ne l'est le jeu lui-même ! En deux mots, les Zoïdariens ont disparu laissant place net aux robots (classique). Moins classique, les robots se firent la guerre. Votre objectif en tant que Terrien arrivé là par hasard, est de rassembler les six morceaux du cyborg Zoïzilla, dispersés au cours d'un combat et de mettre fin au règne de Redhorn, le robot en chef des Zoïds rouges... (ça va, vous suivez ?).

Bref, vous prenez votre manette de jeu et commencez à explorer les données et actions relatives aux huit icones présentes sur l'écran ! C'est là que le jeu étonne et que l'on se prend vite à jouer le jeu.

Plan d'ensemble, plan détaillé, scanner d'identification des robots et des sites, artillerie à courte portée, cruise-missiles à diriger entre des montagnes, des villes... Le jeu est beaucoup plus important qu'on pouvait l'imaginer. Le tout est rapide (bruyant) et... réussi.

Il vous faudra plusieurs jours pour assimiler complètement la règle, mais le jeu en vaut la chandelle. L'adresse n'est finalement pas essentielle. Il vous faudra diriger votre vaisseau sur le plan général avec prudence ; n'avancer qu'en ayant identifié les lieux. Comme disent les guides de voyage, « mérite le détour »... Pour amateur de nouvelles manières de concevoir les jeux sur micro.

EN BREF

Cassette (120 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Martech, distribué par Micropool.
accessibilité : ▶▷▷▷▷
durée : plusieurs semaines
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

ZOMBI

La ville est envahie par les morts-vivants ! Le seul moyen d'aller chercher du secours est d'atteindre l'hélicoptère qui est sur le toit de l'hôpital. Mais voilà, il faut traverser la ville, remplie de zombies. Pas évident. Et en plus, il faut trouver de l'essence. Il y en a au supermarché... *Zombi* apporte au jeu d'aventure quelque chose de nouveau : une gestion graphique remarquable. Quand vous allez vers la gauche, le dessin « glisse » vers la droite, comme si vous tourniez la tête ! L'effet est saisissant. La gestion du jeu se fait entièrement par icones, déplacées à l'aide des touches ou à la manette de jeu. Seule



faiblesse, le combat contre les zombies, qui nécessite de taper sur certaines touches du clavier aussi vite que possible, comme dans *Décathlon !* Cela finit par être un peu lassant. Le combat est plus rapide avec une manette. Nous vous conseillons donc de ne pratiquer *Zombi* que si vous avez une manette de jeu.

Pour prendre ou actionner les objets, il suffit de déplacer un carré d'un centimètre de côté sur l'écran et d'appuyer sur la touche ou le bouton de la manette.

Nous avions apprécié cette gestion de l'écran dans le jeu policier *L'affaire Vera Cruz.* On trouve ici confirmation de l'agrément qu'elle procure dans les jeux d'aventure. Le positionnement du curseur à l'écran se substitue à la sempiternelle et fastidieuse recherche de synonymes. Inutile de chercher s'il faut « presser », « actionner » ou « pousser » les boutons dans l'ascenseur. Le carré est placé sur le bloc de touches ; celles-ci apparaissent en gros plan ; le curseur est placé sur l'étage choisi et l'on atteint sans autre difficulté. Au total, un jeu réussi.

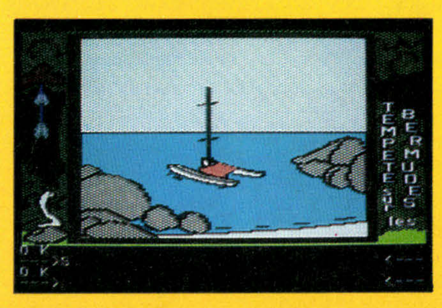
EN BREF

Disquette (180 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Ubi Soft.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines
originalité : ▶▶▶▶▷ (graphique)
nous aimons : ▶▶▶▶▷

TEMPÊTE SUR LES BERMUDES

« Votre goût prononcé pour l'aventure et les sardines à l'huile vous a poussé à participer à la transat en solitaire. Tout baigne dans le plancton, jusqu'à ce jour où une tempête inopinée et sournoise vous surprend par derrière, la traîtresse. Avant même d'avoir pu dire anticonstitutionnellement, une lame balaye votre pont »... Une île ô combien bienveillante se glisse sous vos pieds. Votre bateau est échoué à quelques encablures de la côte. Vous devez le réparer au plus vite pour repartir.

Pour vous déplacer, les touches, N, S, E et O sont à votre disposition. Pour agir, vous tapez un verbe à l'infinitif suivi d'un nom. L'ordre SAUVER JEU permet de sauvegarder la partie en cours et CHARGER JEU de la récupérer. Sur le jeu lui-même, rien que du très classique. Comme d'habitude, il vous faudra collecter les objets nécessaires à l'accomplissement de votre



objectif. Le thème abordé, quoique hyper-classique, met toujours rapidement le joueur en situation. Bref, le jeu est agréable même s'il est sans surprise. Graphismes réussis. Pour obtenir la solution de ce jeu et de tous ceux édités par Froggy Software, il suffit d'envoyer une enveloppe timbrée et quatre timbres à Dr. Froggy, 34, rue Henri-Chevreau, 75020 Paris.

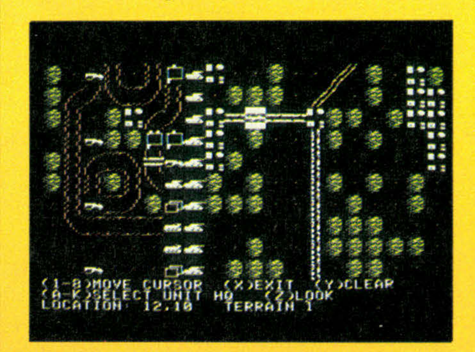
EN BREF

Disquette pour Apple, édité par Froggy Software.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de quelques jours à quelques semaines
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

JEUX POUR MICROS

BATTLE GROUP

Tous ceux qui ont un *Apple*, un *Commodore 64* ou un *Atari*, et qui sont fanas de wargames connaissent les jeux S.S.I... De *Tigers in the snow* à *Knights of desert*, en passant par *Geopolitique 1990* et *Battle for Normandy*, la société Strategic Simulations n'en finit pas de fournir aux amateurs, les jeux de simulation qui comptent parmi les plus raffinés. Celui-ci s'adresse aux passionnés de combats tactiques entre blindés pendant la Seconde Guerre mondiale. Les 18 pages de règles (en anglais) fournies avec la disquette permettent d'entrer en jeu



sans trop de difficulté. Rarement l'occasion nous fut donnée d'avoir à choisir entre autant d'options de jeu.

Le programme est arbitre ou adversaire entre deux joueurs. Comme adversaire il joue, selon vos goûts, les Alliés ou les Allemands, à des niveaux variables, avec ou sans handicap, en suivant ou non des scénarios pré-établis. Ou encore en construisant de toutes pièces une carte pour les amateurs de stratégie pure. Une carte pour laquelle vous devrez indiquer la densité de végétation, la présence ou non d'une rivière, la quantité d'escarpements... Nous n'en finirions pas de vous décrire les options possibles.

L'adversaire n'est visible que s'il peut être réellement aperçu de l'endroit où sont vos chars. Les tirs eux-mêmes obéissent aux probabilités de toucher une cible avec une dizaine de paramètres (le programme en Basic déterminant le pourcentage de réussite au tir est fourni en fin de manuel).

Il va de soi qu'un tel jeu, même s'il est admirablement documenté, n'est pas à la portée du débutant. Ce serait pour lui une déception. En revanche, l'amateur de wargame « craquera » définitivement et n'est pas prêt de cesser de pratiquer *Battle group.*

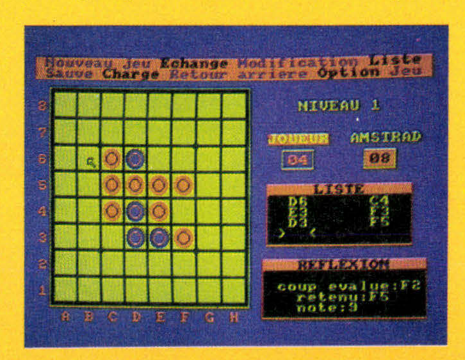
Battle group sera bientôt disponible pour *Commodore 64* et les *Atari* (8 bits).

EN BREF

Disquette (750 F) pour Apple II+, IIe et III (minimum 48 Ko. Édité par S.S.I., distribué par Sivéa.
accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : de quelques heures à plusieurs jours par partie (en plusieurs fois !)
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

REVERSI CHAMPION

Nous avions testé un *Reversi Champion* édité chez Loriciels dans notre n° 35. En ayant en main le *Reversi Champion,* toujours édité par Loriciels, mais pour *Amstrad,* on pouvait penser qu'il s'agissait d'un programme identique au précédent. Eh bien non ! Notre collaborateur Emmanuel Lazard, actuel champion de France d'Othello/Reversi, l'a testé pour vous. Au total, il mérite deux étoiles (une de moins que l'autre version) et se présente globalement comme « nettement moins bon » ; alors que *Reversi Champion* pour *Amstrad* était classé « moyen ».



Sa bibliothèque d'ouvertures compterait 4 000 coups. En fait, il en sort très vite (4e ou 5e coup). Il comporte par rapport aux meilleurs programmes deux « erreurs » de conception : il « hésite » entre la prise des bords (la prise de deux bords, le « bétonnage ») et la prise du centre (école française !). En faisant l'un ou l'autre, un programme ou un joueur s'en tire plus ou moins bien, mais en faisant les deux, c'est l'échec assuré.

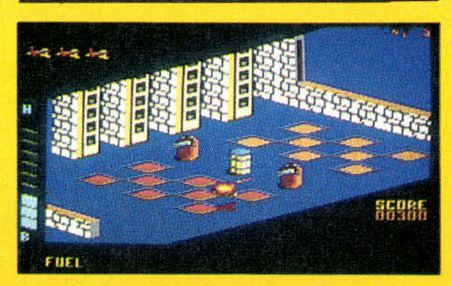
Une des grandes difficultés de la programmation à *Othello* notamment est de faire en sorte que le programme s'en tienne à l'une ou l'autre des options. Ce n'est pas le cas ici...

Seconde « erreur », le lancement de la recherche exhaustive de fin de partie (où le programme regarde tous les coups possibles) se fait trop tard. Il ne peut alors rattraper le retard matériel accumulé en milieu de partie. Le programme *Reversi Champion* est agréable et correctement documenté et peut convenir à un joueur débutant qui aime faire une partie de temps en temps, sans intention de progresser ou de rattraper les meilleurs joueurs. Dommage !

EN BREF

Cassette (160 F) ou disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128. Édité par Loriciels.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : une dizaine de minutes à une heure trente
originalité : ▷▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

ZAXX



Comme son nom le suggère, il est proche du célèbre *Zaxxon.* Un jeu qui simule le parcours d'un avion sur un parcours parsemé d'obstacles qu'il faut détruire ou contourner, manette de jeu en main. Dans *Zaxxon,* le mobile se déplace dans les trois dimensions du volume, droite, gauche, haut et bas, en avant. Zaxx propose un jeu analogue, de bonne qualité... mais vraiment dépourvu d'originalité.

EN BREF

Cassette (160 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Chip, distribué par Innélec.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : de quelques minutes à une heure
originalité : ▷▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

DECOUVREZ APOCALYPSE.

MAINTENANT

Pour vous initier à "Apocalypse" (règle p. 63) utilisez le programme ci-dessous. Conçu pour *Amstrad 664*, il peut être aisément adapté à votre micro personnel.

Pour entrer votre coup, indiquez les deux cases en lettres minuscules et en les séparant par une virgule. Exemple: a1, b3. De même,en cas de pion promu et replacé sur le damier, indiquez la case en lettres minuscules.

Afin de simuler le hasard interne entre les deux joueurs et le bluff, on a utilisé des coefficients de probabilité pour chaque coup jouable. Pour modifier le comportement de la machine et combattre ainsi un nouvel adversaire, il vous suffit de changer ces coefficients pr(i,k) dans les lignes 210 à 490 du programme.

FRANÇOIS PINGAUD

```
10 DIM c(80),d(8),p(7),pr(60,8),ps(60,8),mt(2),j$(2),jj(2),q$(2),q(2)
20 FOR i=1 TO 8:READ d(i):NEXT i
30 FOR i=1 TO 2:READ j$(i):NEXT i
40 nc=2:mc=2:np=5:mp=5
50 FOR i=0 TO 8:FOR j=0 TO 1:c(9*j+i)=5:c(63+9*j+i)=5:c(9*i+j)=5:c(7+9*i+j)=5:NE
XT j:NEXT i
60 FOR j=0 TO 1:i=4*j:c(20+i)=-2:c(56+i)=2:c(29+i)=-1:c(47+i)=1:NEXT j
70 FOR j=0 TO 2:c(21+j)=-1:c(57+j)=1:NEXT j
80 GOSUB 1120
90 h=INT(6*RND(TIME)):IF h <2 THEN jc=56:jd=2
100 IF h >3 THEN jc=60:jd=3
110 IF h=2 OR h=3 THEN jc=58:jd=2
120 GOTO 600
130 GOSUB 1120
140 i=19
150 i=i+1:IF i=61 THEN 510
160 IF c(i)<=0 OR c(i)=5 THEN 150
170 IF c(i)=1 THEN 300
180 cc=0:FOR k=1 TO 8
190 b=i+d(k)
200 a=c(b):IF a>0 THEN 260
210 IF a=-2 THEN pr(i,k)=40:cc=1
220 IF a=-1 THEN pr(i,k)=200
230 IF a=0 THEN pr(i,k)=10
240 IF b=40 THEN pr(i,k)=pr(i,k)+30
250 IF b=39 OR b=41 OR b=49 OR b=31 THEN pr(i,k)=pr(i,k)+20
260 NEXT k
270 IF c(i-10)>=0 AND c(i-8)>=0 AND cc=0 THEN 150
280 FOR k=1 TO 8:pr(i,k)=4*pr(i,k):NEXT k
290 GOTO 150
300 aa=0:ab=0:FOR k=1 TO 8
310 IF c(i+d(k))=-2 THEN aa=1
320 NEXT k
330 wz=c(i-10):wy=c(i-8):wx=c(i-9)
340 IF wz=-2 THEN pr(i,3)=200
350 IF wz=-1 THEN pr(i,3)=200:aa=1
360 IF wy=-2 THEN pr(i,1)=200
370 IF wy=-1 THEN pr(i,1)=200:aa=1
380 IF wx<>0 THEN 500
390 FOR k=1 TO 8
400 IF c(i-9+d(k))=-2 THEN ab=1
410 NEXT k
420 IF ab=1 THEN pr(i,2)=10:GOTO 480
430 pr(i,2)=50
440 IF i-9>24 THEN 480
450 IF np>=3 THEN pr(i,2)=50
460 IF np=2 THEN pr(i,2)=10
470 IF np=1 THEN pr(i,2)=1
480 IF aa=0 THEN 150
490 FOR k=1 TO 3:pr(i,k)=20*pr(i,k):NEXT k
500 GOTO 150
510 pp=0:FOR i=20 TO 60:FOR j=1 TO 8
520 IF pr(i,j)=0 THEN ps(i,j)=0:GOTO 540
530 pp=pp+pr(i,j):ps(i,j)=pp
540 NEXT j:NEXT i
550 IF pp=0 THEN bl=1:fm=0:jj(1)=0:jj(2)=0:GOTO 620
560 z=1+INT(pp*RND(TIME)):w=0
570 FOR i=20 TO 60:FOR j=1 TO 8
580 IF z<= ps(i,j) THEN jc=i:jd=j:GOTO 600
590 NEXT j:NEXT i
600 fm=c(jc):IF fm=2 THEN je=d(jd) ELSE je=-7-jd
610 jj(1)=jc:jj(2)=jc+je:fm=c(jc)
620 INPUT "votre coup ";q$(1),q$(2)
630 IF bl=1 THEN PRINT "Je suis bloque":GOTO 700
640 PRINT "Je joue : ";j$(fm);" ";
650 FOR i=1 TO 2
660 w=jj(i) MOD 9:y=INT(jj(i)/9)
670 a$(i)=CHR$(95+w)+CHR$(47+y)
680 NEXT i
690 PRINT a$(1);"-";a$(2)
700 vj=0:vm=0
710 IF LEFT$(q$(1),1)="n" THEN q(1)=0:q(1)=0:GOTO 750
720 FOR i=1 TO 2:a=ASC(LEFT$(q$(i),1)):b=VAL(RIGHT$(q$(i),1)):q(i)=a-95+9*(b+1):
NEXT i
730 fj=c(q(1)):c(q(1))=0:c(jj(1))=0
740 IF q(2)=jj(2) THEN GOSUB 1160:GOTO 850
750 IF fj=-1 AND q(2)>51 THEN vj=1
760 IF fm=1 AND jj(2)<29 THEN vm=1
770 IF q(2)=jj(1) AND jj(2)=q(1) THEN c(q(2))=fj:c(q(1))=fm:GOTO 910
780 IF c(q(2))=0 THEN 810
790 a=c(q(2)):IF a=1 THEN mt(0)=1 ELSE mt(0)=2
800 IF a=1 THEN np=np-1 ELSE nc=nc-1
810 IF c(jj(2))=0 THEN 840
820 a=c(jj(2)):IF a=-1 THEN mt(1)=1 ELSE mt(1)=2
830 IF a=-1 THEN mp=mp-1 ELSE mc=mc-1
840 c(q(2))=fj:c(jj(2))=fm
850 FOR i=0 TO 1
860 IF mt(i)=0 THEN 890
870 IF i=0 THEN PRINT "Je perds "; ELSE PRINT "Vous perdez ";
880 IF mt(i)=1 THEN PRINT "un pion" ELSE PRINT "un cavalier"
890 NEXT i
900 IF mp=0 OR np=0 THEN 1070
910 IF vj=0 THEN 980
920 PRINT"Votre pion est promu"
930 mp=mp-1:IF mp=0 THEN 1070
940 IF mc<2 THEN mc=mc+1:c(q(2))=-2:GOTO 980
950 INPUT "Votre pion en ";q$(1)
960 a=ASC(LEFT$(q$(1),1)):b=VAL(RIGHT$(q$(1),1)):a=a-95+9*(b+1)
970 c(a)=-1:c(q(2))=0
980 IF vm=0 THEN 1060
990 PRINT"Mon pion est promu"
1000 np=np-1:IF np=0 THEN 1070
1010 IF nc<2 THEN nc=nc+1:c(jj(2))=2:GOTO 1060
1020 np=np-1:IF np=0 THEN 1070
1030 a=29+INT(32*RND(TIME)):IF c(a)<>0 THEN 1030
1040 c(a)=1:c(jj(2))=0:w=a MOD 9:y=INT(a/9):q$(1)=CHR$(95+w)+CHR$(47+y)
1050 PRINT "Mon pion en ";q$(1)
1060 GOTO 130
1070 IF mp=0 THEN PRINT "Je gagne !"
1080 IF np=0 THEN PRINT "Vous gagnez !"
1090 END
1100 DATA -7,-17,-19,-11,7,17,19,11
1110 DATA pion,cavalier
1120 FOR i=20 TO 60:FOR j=1 TO 8:pr(i,j)=0:NEXT j:NEXT i
1130 bl=0
1140 FOR i=0 TO 1:mt(i)=0:NEXT i
1150 RETURN
1160 IF fj=-2 AND fm=2 THEN nc=nc-1:mc=mc-1:mt(0)=2:mt(1)=2
1170 IF fj=-1 AND fm=1 THEN np=np-1:mp=mp-1:mt(0)=1:mt(1)=1
1180 IF fj=-2 AND fm=1 THEN np=np-1:c(q(2))=-2:mt(0)=1
1190 IF fj=-1 AND fm=2 THEN mp=mp-1:c(q(2))=5:mt(1)=1
1200 RETURN
```

LA CHASSE AU MONSTRE

King Fu, monstre antédilluvien, s'est échappé... il rode dans la région. Vous êtes le responsable d'un groupe de pisteurs. Ceux-ci vous informent des traces qu'ils découvrent : où et surtout depuis quand le monstre est passé par là... Mais attention, King Fu est intelligent, et si vous n'y prenez garde, il anéantira vos pisteurs un à un...

• **matériel :** un micro-ordinateur disposant d'au moins 7 Ko de mémoire vive.

• **joueurs :** en solitaire ou à plusieurs contre le monstre, guidé par le programme.

• **le programme :** le listing présenté tourne directement sur *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.* Il a été réalisé en BASIC et en « mode texte ». Il peut donc être facilement adapté à tous les micro-ordinateurs. Si, en tapant le listing, vous rencontrez le mot de Basic qui vous est inconnu, lisez le paragraphe « conseils de programmation ». Il vous aidera à transposer le programme pour votre machine.

• **préparation du jeu :** après avoir tapé le listing, puis l'ordre RUN pour lancer l'exécution du programme, l'écran affiche une zone rectangulaire de 29 × 14 cases, délimitée par des « * », soit 406 cases. Le programme vous demande combien vous voulez de « pisteurs ». Commencez avec 3 ou 4. Vous pouvez aller jusqu'à 10. Le fin du fin est de gagner avec un seul !
Placez-les sur le terrain. Pour chacun d'entre eux, deux valeurs vous seront demandées. Une valeur en X (horizontalement) et en une valeur en Y (verticalement). Sur la case désignée par ces valeurs, un P apparaîtra, pour signifier la présence d'un pisteur. Les pisteurs sont numérotés dans l'ordre de mise en place à l'écran. Le programme cachera le monstre sur le terrain dès que vous aurez fini.

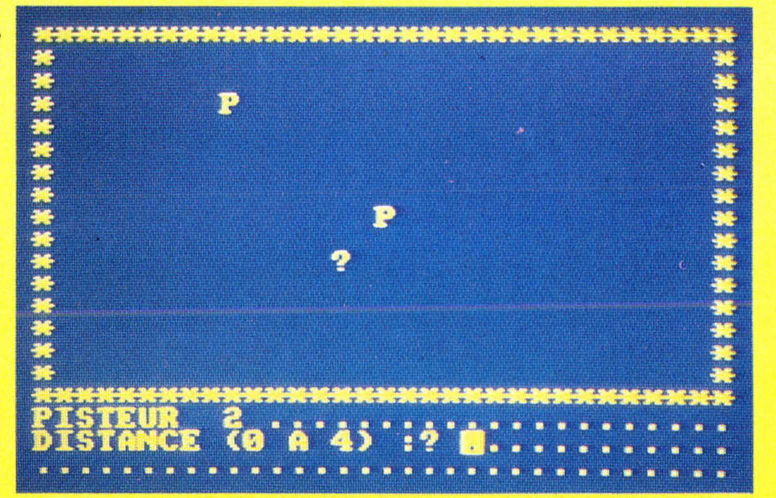
S'il arrivait, par hasard, que le monstre soit mis en place dans une case voisine de l'un de vos pisteurs, il serait alors préférable de relancer le jeu, pour qu'il conserve tout son sel (plantez le programme et faites à nouveau RUN).

• **le jeu :** le tour de jeu se découpe en trois phases : les pisteurs vous disent ce qu'ils voient autour d'eux, vous les déplacez et enfin, le monstre se déplace.
Les pisteurs prennent trois apparences sur le terrain : le **P**, qui indique simplement la position, le **!**, le moment où il fait son rapport et le **?**, quand il attend que lui soit donné un ordre de déplacement.
A tour de rôle, chaque pisteur « regarde » dans les huit cases qui l'entourent. Pendant cette phase d'observation, il prend donc la forme d'un

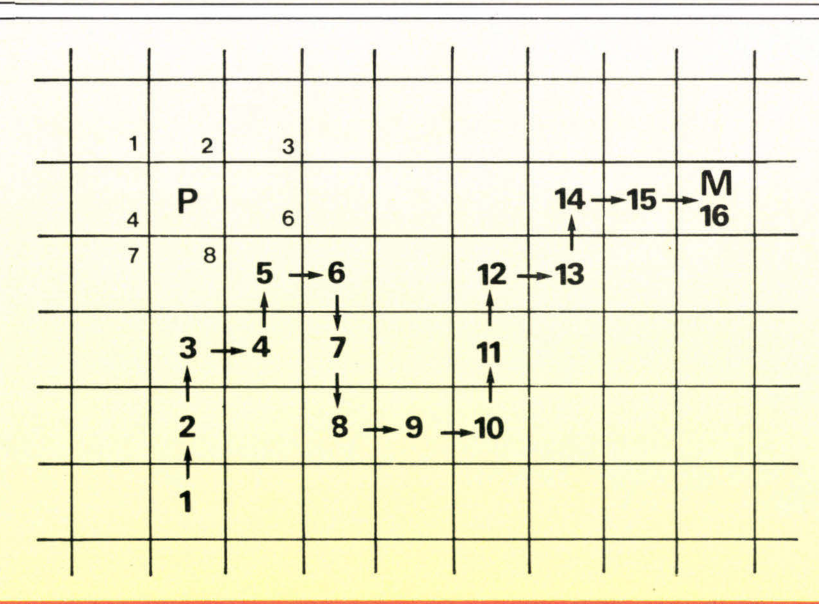
1	2	3
4	P	6
7	8	9

*1 Le pisteur **P** « regarde » dans chacune des huit cases voisines de la sienne. Il peut « dire » s'il y découvre ou non des traces ou... le monstre lui-même.*

!. Plusieurs cas peuvent bien sûr se produire : « rien », « des traces » ou... « le monstre ! ».
a. si toute les cases voisines du pisteur sont « vides », le programme annonce (rapidement) « RIEN EN..1, 2, 3 » etc., puis, passe au pisteur suivant. Il n'y a ni trace, ni monstre.
b. le pisteur découvre des traces. Moment très important qui va vous permettre d'entamer la « filature ». Le pisteur vous donne deux informations :
— le numéro de la case voisine de la sienne dans laquelle il voit des traces (voir figure 1).



Le pisteur 2 (?) attend son ordre de déplacement. Il peut avancer jusqu'à quatre cases.



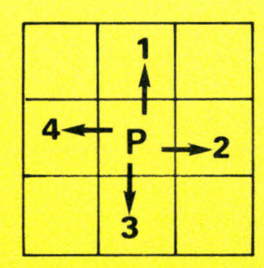
2 *Le monstre **M** a parcouru le trajet fléché, à raison d'une case par tour de jeu. Les traces perdent 1 point de « fraîcheur » par tour (ni le monstre, ni les traces ne sont visibles à l'écran). Ici, le pisteur **P** annoncera « traces en 9 de valeur 5 ».*

— la « fraîcheur » des traces repérées ! Celle-ci est exprimée par une valeur numérique variant entre 2 et 15. Plus la valeur est élevée, plus les traces sont fraîches. Et par conséquent, plus le monstre est proche.

Il faut savoir que le monstre marque chaque case où il passe de la valeur 16. De tour en tour, le monstre se déplace d'une case et toutes les traces qu'il a laissées perdent 1 point en fraîcheur ! Regardez l'exemple présenté figure 2. Le trajet du monstre M (invisible à l'écran) est ici marqué par des valeurs variant de 1 à 16. La valeur des traces diminue de tour en tour. Le **P** inspecte les cases qui l'entourent (marquées de 1 à 9 dans les angles). Il dira « traces en 9 de valeur 5 ». Si au tour suivant, il se déplace vers le sud (bas), il annoncera des traces en 6, 8 et 9, de valeurs 4, 2 et 3 (les traces s'estompent).

c. le monstre est dans une case voisine du pisteur. Celui-ci annonce « je le vois ». Le joueur peut alors (T)irer, en appuyant sur la lettre T du clavier, puis RETURN (ou ENVOI ou ENTRÉE).

Le tir est soumis à un « jet de dé ». Le programme vous attribue 40 % de chance de réussite (voir ligne 630 du listing, IF VT<40... alors « touché ! »). Il vous suffira de modifier cette valeur pour rendre le jeu plus ou moins facile.



3 *Pour déplacer un pisteur, il suffit de taper la valeur correspondant à la direction choisie. (1 pour aller vers le haut de l'écran, par exemple).*

Le monstre !
Il a quatre points de vie (voir ligne 350 du listing, variable VM=4). Il se déplace dans quatre directions (haut, bas, droite et gauche, comme les pisteurs). C'est une bête cruelle et astucieuse. Si, au moment où il se déplace, il s'aperçoit qu'il y a un pisteur dans une case voisine de la sienne et qu'il peut s'y rendre, il n'en fait qu'une bouchée. Il est astucieux dans la mesure où il est doté d'un flair affûté : il « sent » les traces même anciennes de pisteurs et les suit. Si le pisteur se trouve au bout des traces... miam, miam !

Lorsque le monstre est blessé, il est plus facile à suivre pendant quatre tours de jeu. En effet, un point apparaît à l'écran au dernier endroit où il a séjourné.

Un dernier conseil. Vous ne risquez rien en approchant le monstre en diagonale...

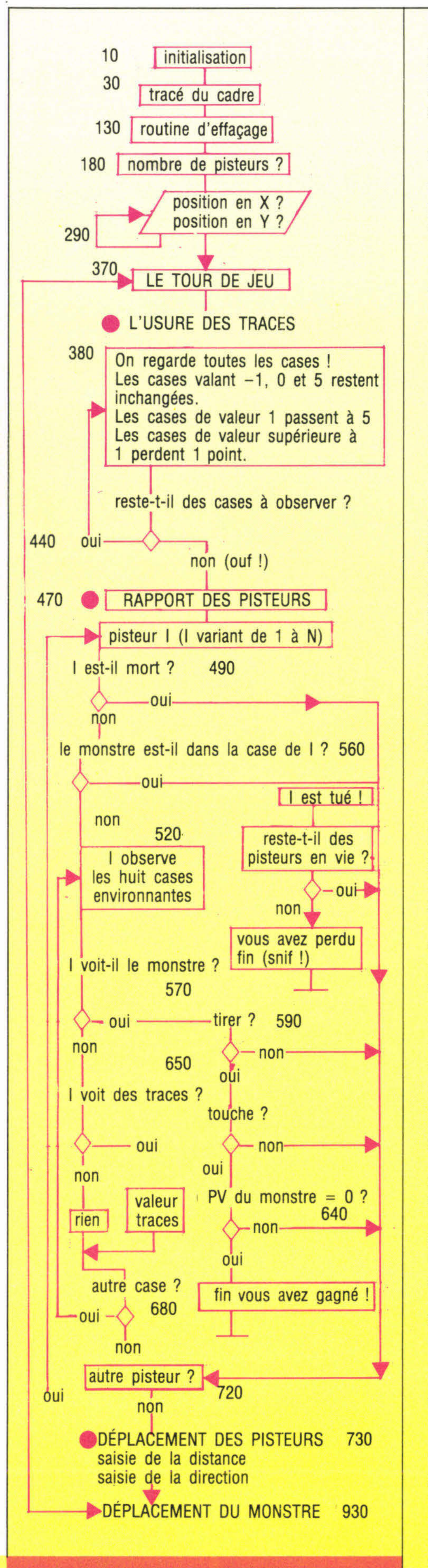
CONSEILS DE PROGRAMMATION

Dans le listing, on ne trouve guère que trois instructions Basic un peu spécialisées. Il s'agit de CLS, de LOCATE et de SOUND.
Pour CLS, qui efface l'écran, il suffit de consulter la table des correspondances (voir J&S 39, p. 65). Par exemple, sur *Apple*, vous remplacerez les CLS par des HOME.

L'instruction LOCATE permet de placer un signe (caractère ou espace) sur l'écran à l'endroit désigné par les valeurs qui suivent le LOCATE. Par exemple si vous rencontrez un LOCATE 15, 12 : PRINT « Z », le programme affichera un Z en « horizontal 15, vertical 12 » ! Une fois encore, la table des correspondances vous fournira le terme équivalent pour votre machine.
L'instruction SOUND, qui produit simplement un son, est plus complexe. Consultez votre manuel de programmation au chapitre « son » ou « bruit » ou « musique ». En attendant, remplacez le contenu des lignes 1170, 1180 et 1210 par des REM. Donc :
1170 REM
1180 REM
1210 REM.

LISTE DES VARIABLES

A, B valeurs permettant les déplacements
A$ variable de saisie de données alphanumériques
BL blessures du monstre (de 0 à 4)
D variable de choix de direction (1 à 4)
DS longueur du déplacement (1 à 4)
ES numéro des cases testées par chaque pisteur (de 1 à 9)
G, I, S variables de boucles FOR...NEXT
NR nombre de pisteurs
PM nombre de pisteurs tués
PV(I) points de vie du pisteur I (I variant de 1 à NR)
R$ variable de saisie d'un choix
SE variable test (1 ou 0)
V(X,Y) valeur de la case de coordonnées X et Y
VM points de vie du monstre
VT valeur du tir d'un pisteur (0 à 99)
X valeur de position horizontale sur l'écran
X(I) valeur de position horizontale du pisteur I
XM position en X du monstre
Y valeur de position verticale sur l'écran
Y(I) valeur de position verticale du pisteur I
YM position en Y du monstre
Z valeur de la direction de déplacement du monstre



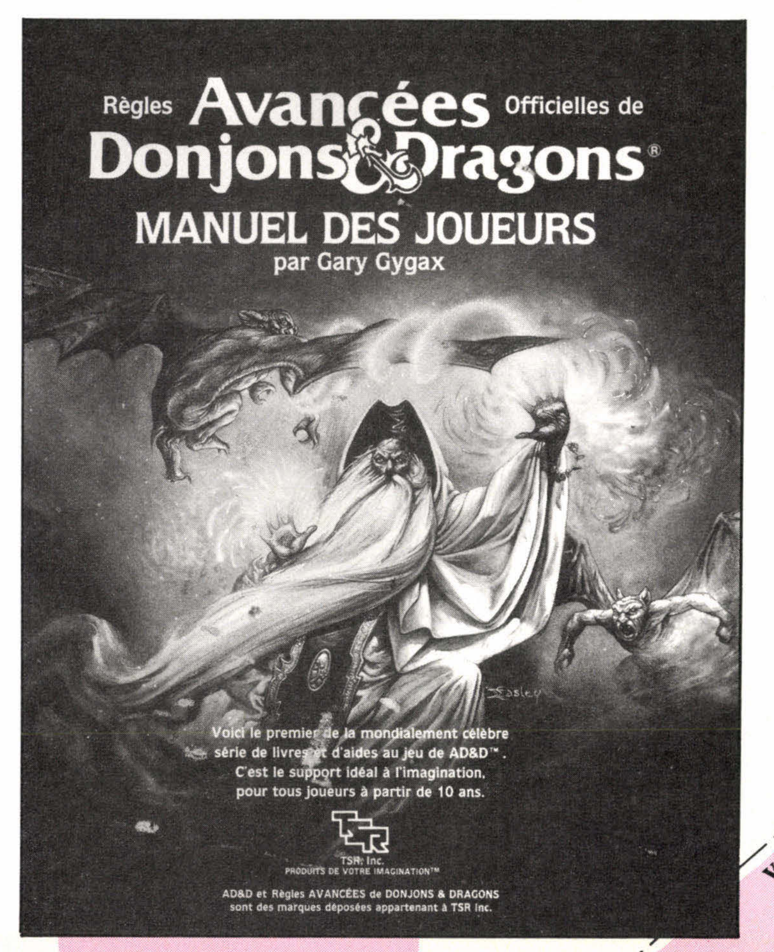

```
10 DIM V(35,20), PV(10)
20 CLS : REM EFFACE ECRAN
30 REM ===TRACER LE CADRE===*
40 FOR X= 4 TO 35
50 V(X,4)=-1 : LOCATE X,4 : PRINT"*"
60 V(X,20)=-1: LOCATE X,20: PRINT"*"
70 NEXT X
80 FOR Y= 4 TO 20
90 V(4,Y)=-1 : LOCATE 4,Y : PRINT"*"
100 V(35,Y)=-1: LOCATE 35,Y: PRINT"*"
110 NEXT Y
120 GOTO 170
130 REM---ROUTINE EFFACAGE---*
140 FOR Y=21 TO 23
150 LOCATE 4,Y : PRINT"..............................": NEXT Y: LOCATE 4,21:  RETURN
160 REM===CHOIX JOUEUR====*
170 GOSUB 140
180 INPUT"COMBIEN DE PISTEURS :";NR
190 FOR I = 1 TO NR
200 PV(I)=1
210 LOCATE 4,21
220 PRINT"PLACEZ LE NO"I
230 INPUT"    -POS EN X :";X(I)
240 INPUT"    -POS EN Y :";Y(I)
250 IF X(I)<5 OR X(I)>34 OR Y(I)<5 OR Y(I)>34 THEN 210
260 LOCATE X(I),Y(I) : PRINT "P"
270 V(X(I),Y(I))=1
280 GOSUB 130
290 NEXT I
300 REM---<LE MONSTRE SE PLACE...>-
310 XM=INT(RND(1)*28)+6
320 YM=INT(RND(1)*10)+6
330 IF V(XM,YM)=1 THEN 310
340 LOCATE XM,YM : PRINT" "
350 V(XM,YM)=16 : VM=4
360  GOTO 460
370 REM===<LE TOUR DE JEU>===*
380 REM ...LE VENT SOUFFLE !
390 FOR Y= 5 TO 19 : FOR X=5 TO 34
400 IF V(X,Y)=0 THEN 440
410 IF V(X,Y)=1 THEN V(X,Y)=0.5
420 IF X=XM AND Y=YM THEN 440
430 IF V(X,Y)>1 AND V(X,Y)<20 THEN V(X,Y)=V(X,Y)-1
440 NEXT X : NEXT Y
450 REM ----
460 GOSUB 140
470 PRINT"RAPPORT DES PISTEURS"
480 FOR I = 1 TO NR
490 IF PV(I)=0 THEN PM=PM+1 : GOTO 700
500 GOSUB 140
510 PRINT"PISTEUR "I;" EN"X(I)"/"Y(I)
520 FOR Y = Y(I)-1 TO Y(I)+1
530 FOR X = X(I)-1 TO X(I)+1
540 LOCATE X(I),Y(I) : PRINT"!"
550 ES=ES+1
560 IF X(I)=XM AND Y(I)=YM THEN LOCATE 4,22: PRINT"ARRRRGHHH": GOSUB 160 : PV(I)=0 : LOCATE X(I),Y(I) : PRINT" " : PM=PM+1 : GOTO 710
570 IF V(X,Y)=16 THEN LOCATE 4,22 : PRINT"- JE LE VOIS !! EN "ES : SF=1 : LOCATE 4,23: PRINT"QUE DOIS-JE FAIRE ?";
580 IF SF=0 THEN 650
590 LOCATE 4,23 :PRINT"(F)UIR OU (T)IRER ?"; : INPUT R$ : SF=0
600 IF R$<>"T" AND R$<>"F" THEN 690
610 IF R$="F" THEN 680
620 IF R$="T" THEN VT=INT(RND(1)*100) : GOSUB 1200
630 IF VT<50 THEN LOCATE 4,22 :  PRINT"TOUCHE !..............." : BL=4 : VM=VM-1
640 IF VM<=0 THEN LOCATE 4,23 : PRINT"LE MONSTRE EST MORT !!" : END
650 IF V(X,Y)>1 THEN LOCATE 4,23: PRINT"- TRACES EN "ES "!"; "DE VALEUR "V(X,Y)
660 IF V(X,Y)>1 THEN A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 660
670 LOCATE 4,22 : PRINT"RIEN EN "ES
680 NEXT X,Y
690  ES=0 : GOSUB 140
700 IF PV(I)<>0 THEN LOCATE X(I),Y(I) : PRINT"P"
710 IF PM=NR THEN LOCATE 4,22 : PRINT"VOUS AVEZ PERDU": END
720 NEXT I : PM=0
730 REM---<DEPLACEMENT>----
740 FOR I = 1 TO NR
750 IF PV(I)=0 THEN 920
760 FOR G= 1 TO 20
770 LOCATE X(I),Y(I) : PRINT" "
780 LOCATE X(I),Y(I) : PRINT"?"
790 NEXT G
800 GOSUB 140
810 PRINT"PISTEUR "I
820 LOCATE 4,22 :INPUT"DISTANCE (0 A 4) :";DS
830 IF DS=0 THEN LOCATE X(I),Y(I) : PRINT"P" : GOTO  920 : REM PAS DEP
840 LOCATE 4,23 :INPUT"DIRECTION :";D
850 LOCATE X(I),Y(I) : PRINT" "
860 IF D<1 OR D>4 THEN 840
870 IF D=1 THEN A=0 : B=-1*DS
880 IF D=2 THEN A=1*DS : B=0
890 IF D=3 THEN A=0 : B=1*DS
900 IF D=4 THEN A=-1*DS: B=0
910 IF  V(X(I)+A,Y(I)+B) <>-1 THEN V(X(I),Y(I))=0.5 : LOCATE X(I),Y(I) : PRINT" " : X(I)=X(I)+A : Y(I)=Y(I)+B : V(X(I),Y(I))=1 : LOCATE X(I),Y(I) : PRINT "P"
920 NEXT I :Z=0 :  GOTO 990
930 REM===<LE MONSTRE REFLECHIT>===
940 IF Z=1 THEN A=0 : B=-1
950 IF Z=2 THEN A=1 : B=0
960 IF Z=3 THEN A=0 : B=1
970 IF Z=4 THEN A=-1: B=0
980 RETURN
990 FOR T = 1 TO 0.5  STEP -0.5
1000 IF V(XM,YM-1)=T THEN Z=1
1010 IF V(XM+1,YM)=T THEN Z=2
1020 IF V(XM,YM+1)=T THEN Z=3
1030 IF V(XM-1,YM)=T THEN Z=4
1040 IF Z<>0 THEN GOSUB 940 : GOTO 1110
1050 NEXT T
1060 REM---------*
1070 Z = INT(RND(1)*4)+1
1080 GOSUB 940
1090 IF V(XM+A,YM+B)=-1 THEN 1070
1100 REM---------*
1110 IF BL<>0 THEN LOCATE XM,YM : PRINT"."
1120 IF BL=0 THEN LOCATE XM,YM : PRINT" "
1130 IF BL<>0 THEN BL=BL-1
1140 V(XM,YM)=16 : XM=XM+A : YM=YM+B :LOCATE XM,YM : PRINT" " : V(XM,YM)=16
1150 GOTO 370
1160 FOR S = 1 TO 2
1170 SOUND 1,100-S*45,5,15,15,15,8
1180 SOUND 2,92-S*45,15,15,15,15,8
1190 NEXT S : RETURN
1200 FOR S= 7 TO 2 STEP -1
1210 SOUND 1,300,40,S*2,,15,15
1220 NEXT S : RETURN
```

FINI LES DICOS

ANGLAIS

FRANCAIS

Enfin le "MANUEL DES JOUEURS" AD&D en français



Le premier & toujours le plus joué

RÈGLES AVANCÉES OFFICIELLES DE DONJONS & DRAGONS

Vous êtes joueur... Renvoyez ce coupon avant le 1er septembre 1986. Avec de la chance, vous gagnerez par tirage au sort l'un des 10 manuels offerts par Transecom.

Nom ------------

Prénom ------------

Adresse ------------

Age (facultatif) --------

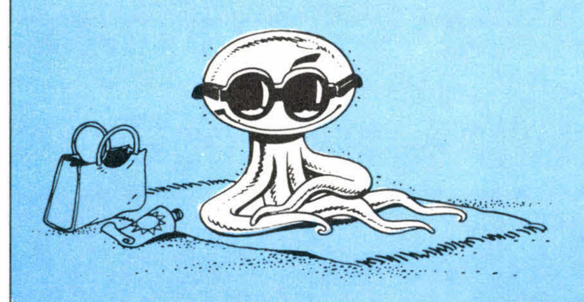
Jouez-vous déjà à AD&D ?

oui non

Remplir et renvoyer à Transecom SA
103/115 Rue Charles Michels
93200 ZAC de SAINT-DENIS

TROIS HOMMES A LA MER

Antoine, Bernard et Charles sont en vacances sur cette plage du Midi. Après quelques jours passés à se dorer au soleil, ils se mettent en quête d'activité.

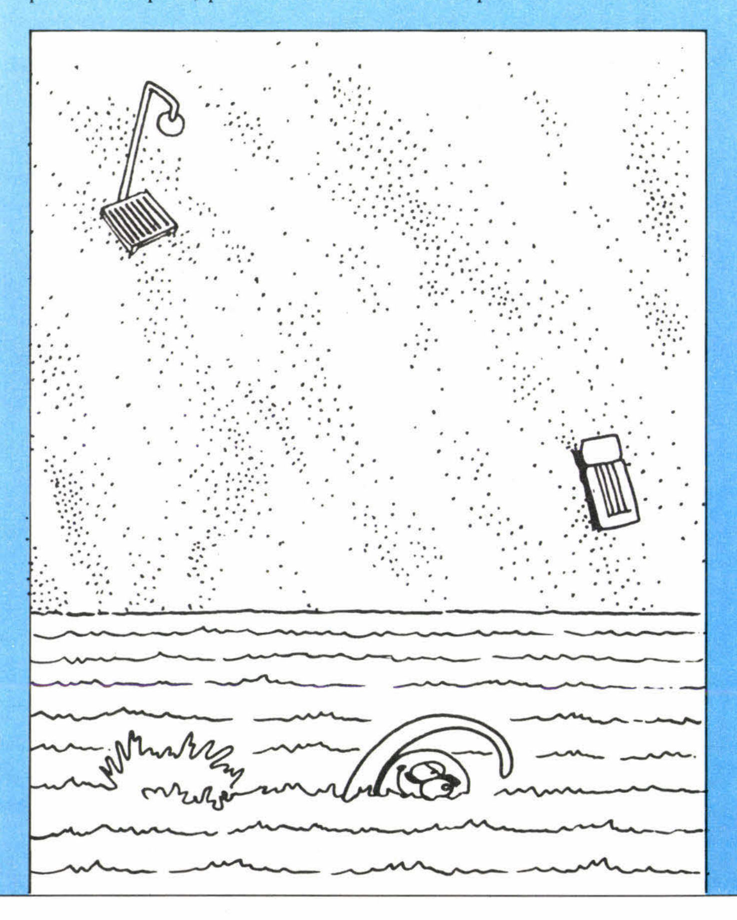


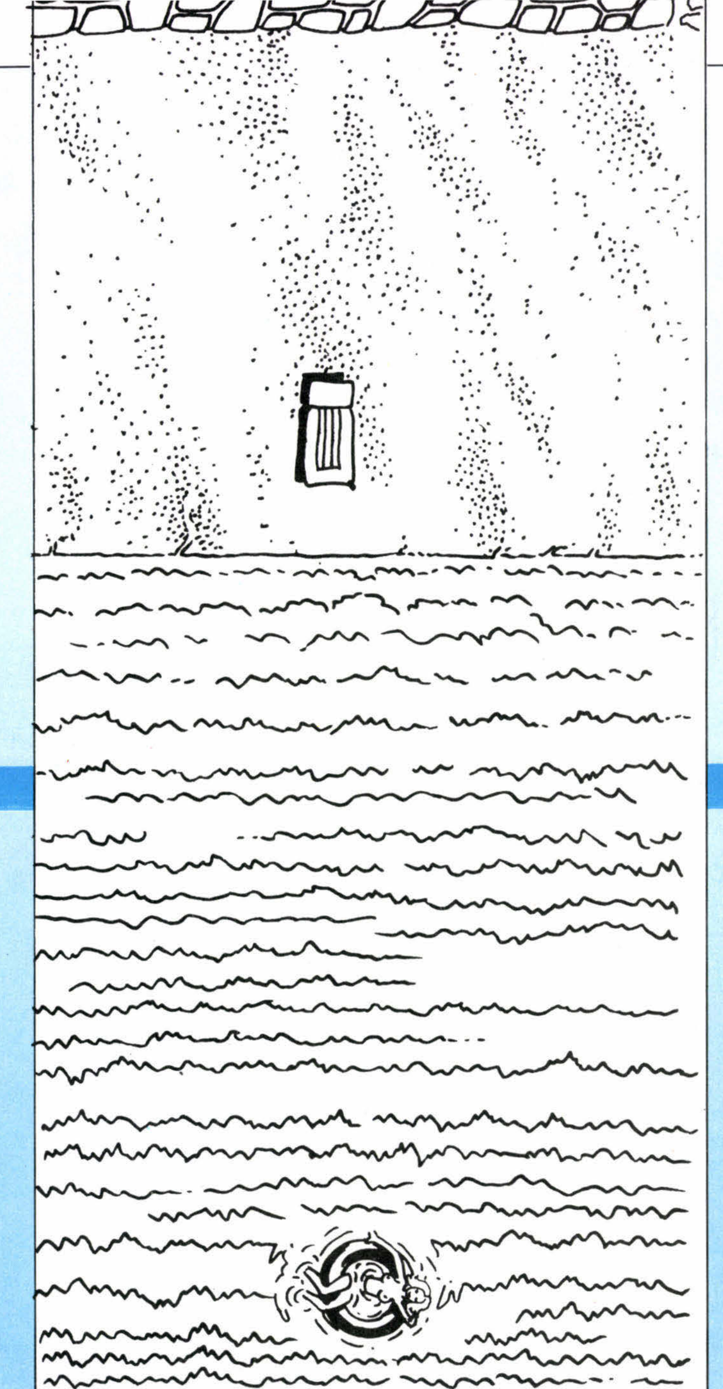
LES COQUILLAGES

Ce jour-là, ils ont décidé d'aller à la recherche d'une variété de coquillage très rare, dont on dit qu'on peut en trouver sur cette plage.
Au bout de la journée, ils rapportent en tout 24 exemplaires de leur précieux objectif. Chacun en a ramassé un nombre différent.
Antoine : « Bernard ! Tu en as trouvé au moins deux fois plus que moi ! »
Bernard : « Si Charles n'en a pas ramassés exactement 10, c'est qu'Antoine en a pris plus que moi ! »
Charles : « J'en ai ramassés moins de 10, ou alors Bernard n'en a pas pris 4 de plus qu'Antoine ».
Seul ment celui des trois amis qui est revenu avec la plus petite pêche, les deux autres disent la vérité.
Quel est le nombre de coquillages rapportés par chacun des trois copains ?

À LA DOUCHE

Après cet effort harassant, la journée du lendemain est consacrée au « farniente ». Antoine est allongé au soleil, sur son matelas...
Vers 16 heures, il décide de rentrer faire une partie de boules. Avant cela, il va effectuer un dernier plongeon (le bord est rectiligne, et l'eau y est tout de suite profonde), puis aller se doucher.
Ci-dessous, la topographie des lieux.
Quel itinéraire devra-t-il suivre, de son matelas vers la douche, en passant par une trempette, pour minimiser la distance à parcourir ?





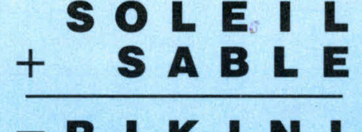
PERDU DANS LE BROUILLARD

Le lendemain, Charles, émoustillé par l'aventure de la veille, se mit à l'eau, bravant le drapeau rouge qui le lui interdisait. Il faisait la planche au large quand soudain un banc de brume s'abattit, rendant la visibilité presque nulle dans toutes les directions, sans qu'il puisse se repérer par rapport à la côte. Après un instant de panique. Charles se mit à nager jusqu'à la rencontre d'une bouée jaune auprès de laquelle il reprit des forces. A ce moment, une éclaircie lui permit d'entrevoir une bouée bleue vers laquelle il se dirigea, et qu'il dépassa d'une distance égale à celle qu'il venait de parcourir.
Une nouvelle éclaircie laissa apparaître alors une bouée rouge vers laquelle il se dirigea. A mi-chemin il obliqua vers la bouée jaune qu'il vit à nouveau. Au tiers de son chemin vers la bouée jaune, il remarqua la bouée bleue à 15 m environ de sa position.
A quelle distance se trouvait-il de la bouée rouge ?

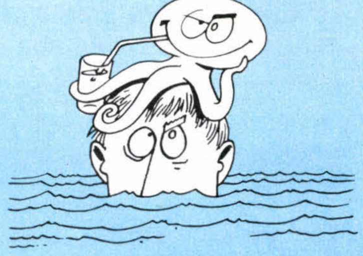
CRYPTARITHME



Antoine propose le cryptarithme suivant à ses deux amis :



```
   S O L E I L
+    S A B L E
= B I K I N I
```



Il prétend qu'il n'y a qu'une solution. Qu'en pensez-vous ?
Rappelons que dans un cryptarithme, une lettre remplace toujours un même chiffre, et qu'un chiffre correspond toujours à une même lettre. Aucun nombre ne commence par 0.

SOUPÇON D'ÉROTISME

Bernard a aperçu au loin dans l'eau, exactement au niveau de son matelas, une ravissante naïade dormant sur une bouée. Il lui semble même que la jeune beauté a ôté le peu d'étoffe qui la couvrait pour se livrer intégralement aux caresses du soleil. Son sang ne fait qu'un tour, et il décide de la rejoindre, mais tout de même pas au mépris de sa sécurité ! Bernard sait qu'il ne peut nager au-delà d'une distance de 100 m sans risquer la crampe. Il s'agit donc d'évaluer la distance de la plage à cette bouée.
Il se rappelle alors que Charles s'est vanté de pouvoir adapter exactement la longueur de son pas pour qu'il fasse un mètre. Mais évidemment, il n'est pas question de le faire dans l'eau, d'autant plus que Charles perdra tout de suite pied.
Comment néanmoins les deux complices ont-ils opéré pour mesurer avec précision la distance du matelas à la bouée ?... Il pourra être intéressant de savoir que les amis ont environ 10 m de recul sur le sable, et que le rivage est rectiligne.

COMME LE TEMPS PASSE

Bernard a confectionné deux sabliers qui ont une propriété assez remarquable : le sable ne met pas le même temps à s'écouler dans un sens et dans l'autre. Ainsi, le premier sablier s'écoule en 4 min dans un sens et 5 min dans l'autre. Le deuxième sablier, plus volumineux, permet de décompter 11 min quand il est orienté dans un sens, et 13 min quand on le retourne. Quand Charles lui a fait remarquer que son système ne valait pas un chronomètre, Bernard a rétorqué qu'il pouvait surveiller la cuisson de n'importe quel plat, dès lors qu'il s'agissait de minutes entières. Il a même ajouté qu'en particulier toute durée inférieure à la demi-heure pouvait ainsi être programmée. Êtes-vous d'accord avec lui ?
Comment opéreriez-vous par exemple, pour le ragoût de méduse (12 min de cuisson) et pour la fricassée de poulpe (21 min de cuisson) ?

Solutions pages 114 et 115

PERSPECTIVES CAVALIERES

Les pièces d'un jeu peuvent servir à d'autres jeux lorsqu'elles ont une certaine autonomie, c'est-à-dire lorsqu'elles peuvent être extraites de leur contexte, tout en conservant leur intérêt.
Le Cavalier des Echecs est de celles-là, du fait de son déplacement si particulier...

Le cavalier est quelquefois utilisé dans des jeux qui s'appuient sur l'originalité de son comportement. Il n'est sans doute pas inutile de rappeler en effet que pour le Cavalier, la case voisine n'est pas celle qui est à sa portée la plus immédiate, comme le montre le diagramme qui indique le nombre minimal de pas que doit effectuer le Cavalier pour atteindre les cases qui l'entourent.

Une étrange métrique : diagramme des distances avec le pas du Cavalier

4	1	2	1	4
1	2	3	2	1
2	3	♘	3	2
1	2	3	2	1
4	1	2	1	4

On trouve ainsi le Cavalier à l'œuvre dans des jeux à objectifs divers: poursuite (voir "La poursuite infernale", J&S n° 4), alignement, blocage, prise...

Trois de ces jeux les plus originaux sont présentés ici: "Apocalypse" est un petit combat avec bluff, où le Cavalier retrouve les pions des Echecs; "Cavaliers au Cordeau" confronte le Cavalier à la ligne droite; tandis que "Cavalote" associe le Cavalier à un tapis de cartes.

CAVALOTE

Joueurs: 2

Matériel:

- un jeu de 32 cartes;
- un cavalier noir, un cavalier blanc.

Objectif: obtenir une "main" de 8 cartes contenant le maximum d'annonces.

Préparation: les cartes sont mélangées, puis étalées une par une face visible pour former un carré de 5×5 cartes. Le reste du paquet est écarté, faces cachées.

Les joueurs, qui se font face, posent leur cavalier sur la carte du coin droit qui leur est proche.

Marche du jeu: chaque joueur, à son tour, déplace son cavalier sur une des cases du carré. Si sur cette case, il y a encore une carte, il doit la prendre. S'il n'y a plus de carte, il ne prend rien. (Pour faciliter la lecture des cases, lorsqu'elles n'ont plus de carte, on peut constuire un tableau où seront posées les cartes).

Un joueur ne peut pas déplacer son cavalier sur une case où celui-ci serait "en prise" du cavalier adverse.

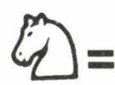
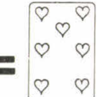
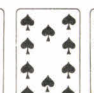
Manche: lorsqu'un joueur a huit cartes en main, il ne peut plus en prendre, il continue cependant de déplacer son cavalier à son tour, mais il ne prend plus de carte, même si le cavalier se pose sur une carte.

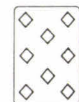
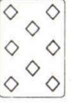
Lorsque les deux joueurs ont chacun huit cartes, la manche est finie. Chacun marque les points des combinaisons qu'il possède dans sa main. Ces combinaisons sont les annonces de la Belote, auxquelles s'ajoute le brelan.

Combinaisons de cartes qui se suivent dans la même couleur:

- Tierce (3 cartes): 20 points
- Quarté (4 cartes): 50 points
- Quinte (5 cartes): 100 points



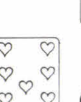







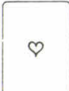
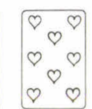










1 *C'est à Noir de jouer. Il peut aller prendre le Valet de ♥ complétant une tierce et empêchant Blanc d'aller prendre le 10 de ♣ (car il serait alors "en prise" du Noir).*

Combinaisons de cartes de même hauteur (sauf 7 et 8):

- Brelan (3 cartes):
  - Valets: 40 points
  - Neuf: 30 points
  - As, Rois, Dames, 10: 20 points
- Carré (4 cartes):
  - Valets: 200 points
  - Neuf: 150 points
  - As, Rois, Dames, 10: 100 points
- Belotes (Roi et Dame de même couleur): 20 points

Partie: une partie se joue en plusieurs manches dont les scores sont additionnés pour atteindre un nombre fixé à l'avance, par exemple, 500.

(Création François Pingaud)

Apocalypse

Joueurs: 2

Matériel:

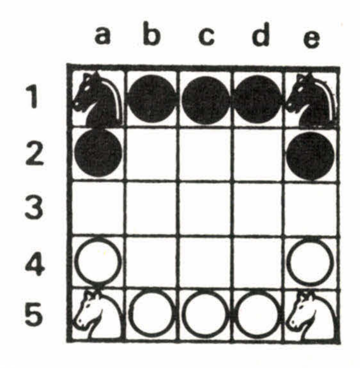
- un damier de 5×5 cases (repéré A à E et 1 à 5) ;
- 2 cavaliers noirs et 5 pions noirs;
- 2 cavaliers blancs et 5 pions blancs.

Objectif: capturer tous les pions de l'adversaire.

Position de départ: les pièces sont placées selon la figure 3.

Marche du jeu: chaque tour se déroule en deux temps.

1. Les deux joueurs écrivent simultanément sur un papier un ordre de déplacement pour l'une de leurs pièces. Case de départ et case d'arrivée doivent être écrites selon le code attribué aux lignes et aux colonnes (exemple: cavalier = A1-C2).



3 *Position de départ.*

Un ordre de déplacement doit respecter les règles de mouvement suivantes:

- Le cavalier, se déplaçant comme aux échecs, peut aller vers une case vide ou occupée par une pièce ennemie.
- Le pion bouge lui aussi comme aux échecs d'une case vers l'avant à condition que la case soit libre, et il prend vers l'avant en diagonale. Un pion ne peut donc recevoir l'ordre d'aller vers l'avant que si la case visée est libre, et en diagonale que si la case visée est occupée par une pièce ennemie.

2. Une fois écrits, les ordres sont lus et les mouvements correspondants exécutés simultanément, selon les règles suivantes:

- tout mouvement aboutissant à un déplacement sur une case vide est réalisé;
- si les deux joueurs veulent déplacer leur pièce vers la même case, les deux pièces sont éliminées si elles sont identiques (2 cavaliers, ou 2 pions); s'il s'agit d'un cavalier et d'un pion, c'est ce dernier uniquement qui est pris;
- si le mouvement d'une pièce aboutit à une case occupée par l'adversaire, la pièce de celui-ci est prise (si elle n'a pas reçu l'ordre de se déplacer);

Il y a nullité si:

- les deux joueurs perdent en même temps leur dernier pion;
- dans le cas où deux pions ou deux cavaliers cherchent à se prendre mutuellement, il y a échange des positions.

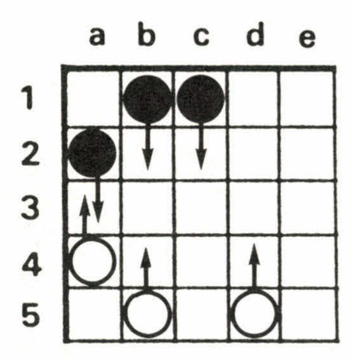
Promotion: si un pion atteint la rangée opposée à sa ligne de départ, il est promu cavalier, sauf si le joueur détient toujours ses deux cavaliers. Dans ce dernier cas, le joueur replace immédiatement son pion sur n'importe quelle case libre du damier, sauf sur la rangée qu'il vient d'atteindre.

Gain: le gagnant est celui qui prend tous les pions adverses.

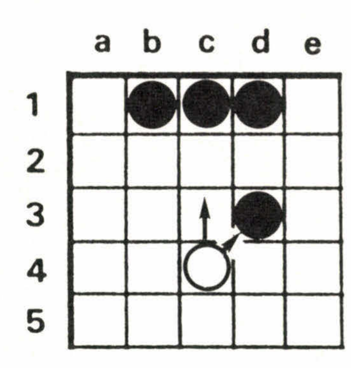
STRATEGIES

- les deux joueurs ne peuvent plus bouger (au cas où seul l'un des joueurs est bloqué, le jeu continue);
- le ou les seuls mouvements possibles sont répétés.

Défiez votre micro à *Apocalypse*. Vous trouverez le programme Basic page 55.



4 *Mouvement du pion.*



5 *Le pion blanc peut recevoir l'ordre soit de prendre le pion noir, soit d'avancer.*

(Création C.S. Elliott).

Cavaliers au cordeau

Joueurs: 2

Matériel:

- un damier de forme spécifique (voir figure 2), qui peut être facilement dessiné sur une feuille de papier ou de carton;
- un cavalier blanc et 20 pions blancs;
- un cavalier noir et 20 pions noirs.

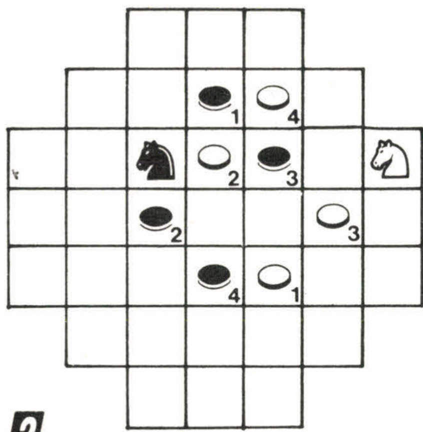
Objectif: aligner quatre de ses pions.

Marche du jeu: au départ du jeu, le damier est vide. Un joueur prend les pièces blanches, l'autre les pièces noires.

Au premier tour, chaque joueur pose son cavalier sur n'importe quelle case libre du damier. Puis, chaque joueur, à son tour, déplace son cavalier et place un de ses pions sur la case qu'il vient de quitter.

Un cavalier peut aller soit sur une case libre, soit sur une case occupée par un pion de sa couleur. Dans ce dernier cas, la case étant déjà occupée, le joueur ne posera pas de pion au coup suivant.

Gain: le vainqueur est celui qui réussit le premier à former un alignement continu horizontal, vertical ou diagonal, de quatre pions de sa couleur. Il peut y avoir partie nulle si aucun des deux joueurs n'y parvient. *(Création T. Truran).*

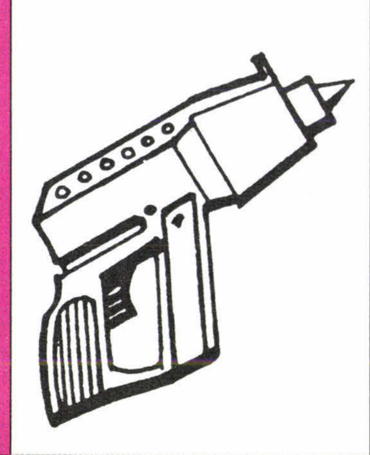


2 *Un début de partie.*

MIMICRY

LUDOTHEQUE

Vous êtes un messager galactique: un Mega. Agent spécial (très, évidemment) de l'Assemblée Galactique, vous sillonnez les univers parallèles. Votre rôle: y maintenir l'ordre. Et ce n'est pas toujours facile! Mais vous disposez de pouvoirs assez extraordinaires: tout d'abord le Transit qui vous permet de passer d'un univers parallèle à un autre et surtout le Transfert qui autorise votre esprit à aller "squatter" le corps de quelqu'un d'autre.



Mimicry* est une petite planète qui, pour se trouver dans un univers différent de notre bonne vieille Terre, ne lui ressemble pas moins étonnement. Si ce n'est qu'un petit décalage temporel de rien du tout fait que son niveau de civilisation correspond à celui de la Grèce Antique.

Récemment, lors d'une patrouille de routine, une équipe de Mega, repérée par des gardes et ne voulant déclencher des combats inégaux, préféra prendre la fuite. Grâce au Transit, ce ne fut qu'un jeu d'enfant. Hélas, les Mega, dans leur précipitation, abandonnèrent sur place des Objets de Haute Technologie (O.H.T). Fureur du Conseil Galactique! Quelle pagaille: si un quelconque Archimède-bis se met à jouer avec un pistolaser, il en oubliera de prendre son bain et les générations futures ignoreront longtemps la fameuse "poussée de bas en haut". Mega, mes p'tits gars, allez immédiatement récupérer ces objets!

Hélas, les gardes mimicryens ont déjà repéré ces merveilles de la technique. Il les ont confiées à Agôn*, le plus grand savant du coin.

Zeus merci, celui-ci est pour l'instant uniquement préoccupé du mariage de sa fille. Sans davantage s'en soucier, il a rangé les curieux objets dans les coffres de sa somptueuse demeure.

Après un Transit sans histoire, vous faites partie des Mega débarqués sur Mimicry pour récupérer les objets. Vous avez réussi à vous introduire dans la demeure de Agôn en vous transférant dans des invités au mariage.

nombre de joueurs:
de préférence 4, mais on peut jouer à 2 ou 3.

but du jeu:
récupérer le maximum d'OHT... le plus discrètement possible. Pour cela, chaque joueur anime 2 Mega transférés dans des invités, plus deux agents recrutés parmi ceux-ci.

matériel:

- le plateau de jeu: il représente le plan de la demeure de Agôn. Chaque pièce contient un ou plusieurs coffres indiqués chacun par un coffre.
- les pions:

*1 pion "tour de jeu";
*24 pions "déplacement" (numérotés de 1 à 24);
*40 pions "acteurs" dont 11 pions "gardes" et 5 pions "familiers" qui sont:
- Agôn, le savant;
- la mariée, sa fille;
- le marié;
- la belle-mère;
- Ilinx*, le fidèle serviteur.

Et 24 pions "invités" numérotés de 1 à 24 (en bas et à droite des pions).
Ces pions "acteurs" portent tous 2 indications sur le côté gauche:
- en haut, le nombre maximum d'objets que le pion peut transporter ;
- en bas, les nombres de points de vie au début de la partie.

*35 pions "objets" dont: 8 pions "O.H.T" (couleur rouge), 27 pions "objets divers" (couleur jaune).
Chaque objet comporte deux indications portées en haut sur le pion le représentant:
- à gauche: la portée (voir combat).
- à droite: la puissance (voir combat).

- plus du papier et des crayons..

liste des objets:

- les objets de haute technologie (but de votre mission):

1 laser lourd;
2 pistolasers;
3 paralysants;
2 champs de force portatifs.

- les objets divers (utiles ou non)

1 épée à 2 mains
2 glaives;
2 boucliers;
2 lances;
1 paire de dés à dix faces;
1 exemplaire de Mega 1;
2 exemplaires de Mega 2;
3 histoires drôles en grec littéraire;
13 vases peints hautement décoratifs.

pour 2 et 3 joueurs:
la seule différence réside dans le nombre de pions "invités" présents sur le plateau de jeu:
- à 3 joueurs: 18 invités
- à 2 joueurs: 16 invités

Les pions "invités" en trop sont tirés au hasard et ôtés du jeu avec les pions "déplacements" correspondants (même numéro).

le jeu:

- création des équipes:

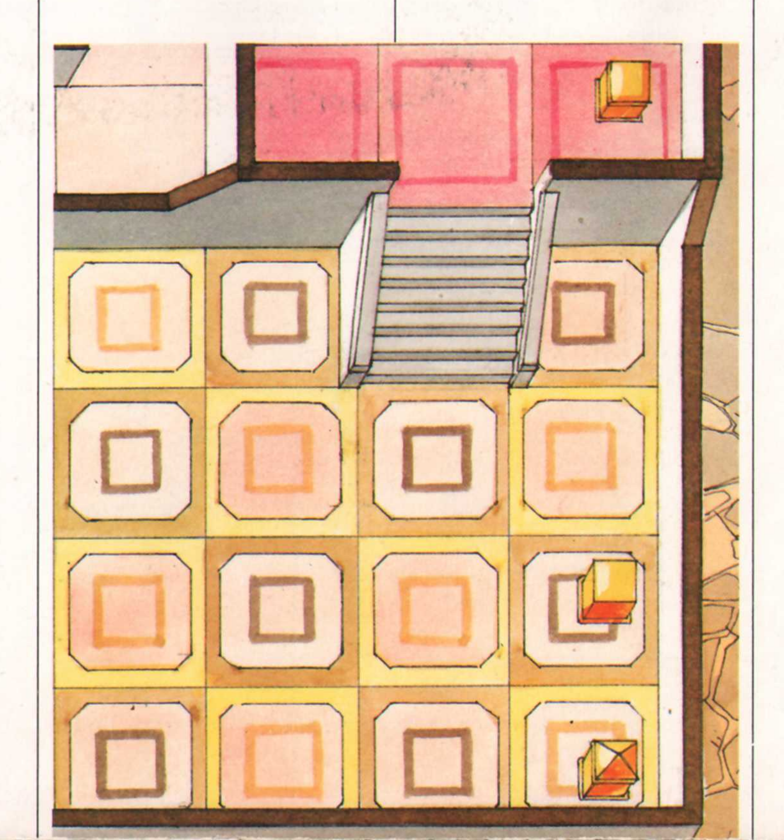
les pions "invités" sont placés face contre table et mélangés. Chaque joueur pioche, à son tour, 4 pions dans le tas et en note secrètement les numéros sur "sa feuille d'équipe": deux de ces pions seront ses agents, les deux autres seront les personnages "abritant" (temporairement peut-être) ses Mega. Puis, les pions sont rassemblés, toujours face cachée, mélangés et placés face visible autour de la table. Ainsi, l'identité des deux agents de chaque joueur de même que celle des invités dans lesquels il a transféré ses Mega, ne sont connues que de lui seul...
Sur sa feuille d'équipe, chaque joueur répartit entre ses deux Mega

---

* *les trois noms utilisés ici ne sont pas le fruit de notre imagination. Outre Alea qu'il n'est pas besoin d'expliquer ce sont les catégories fondamentales des jeux définies par Roger Caillois:* Mimicry, *la simulation,* Agôn, *la compétition, et* Ilinx, *le vertige.*

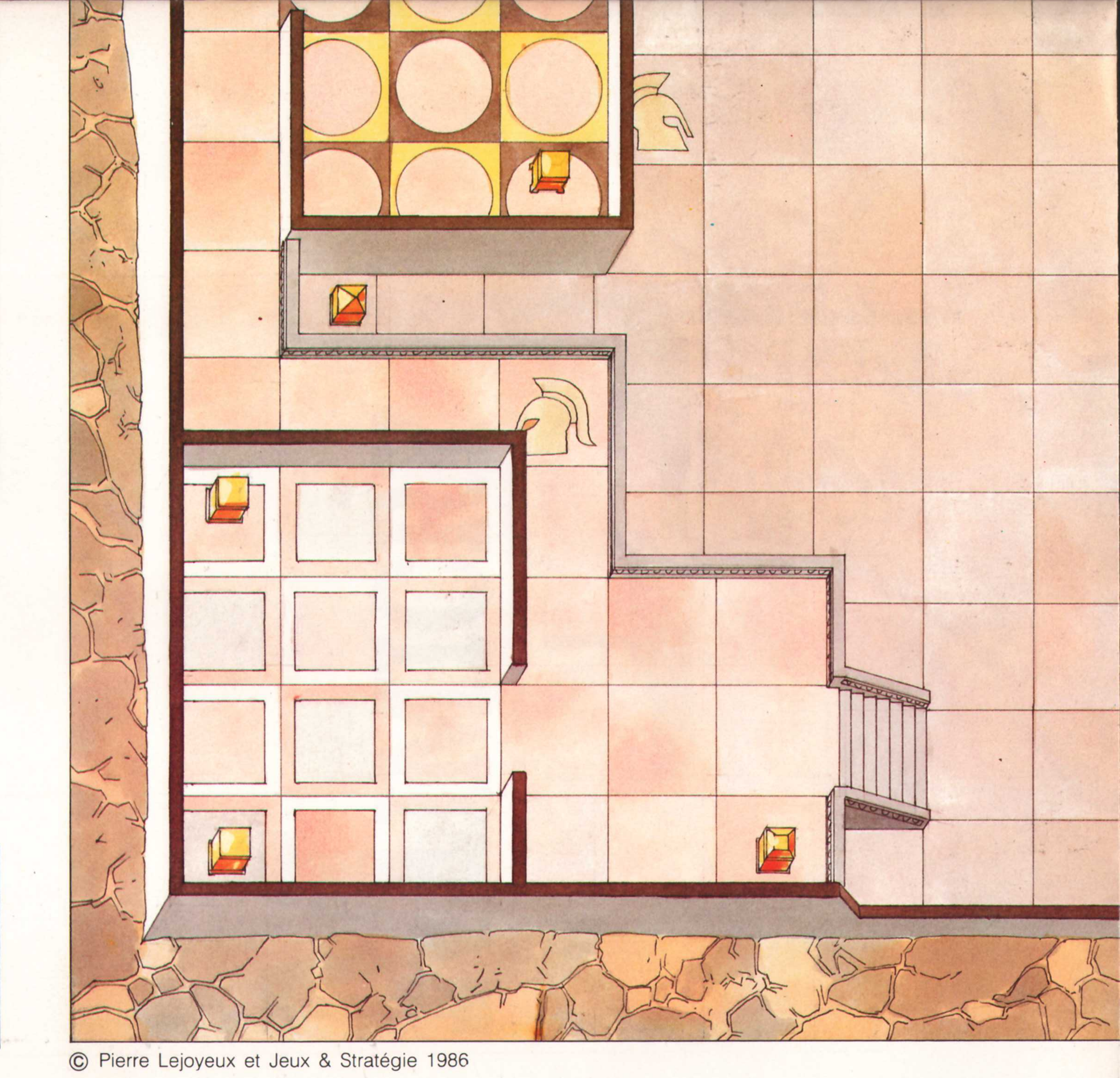


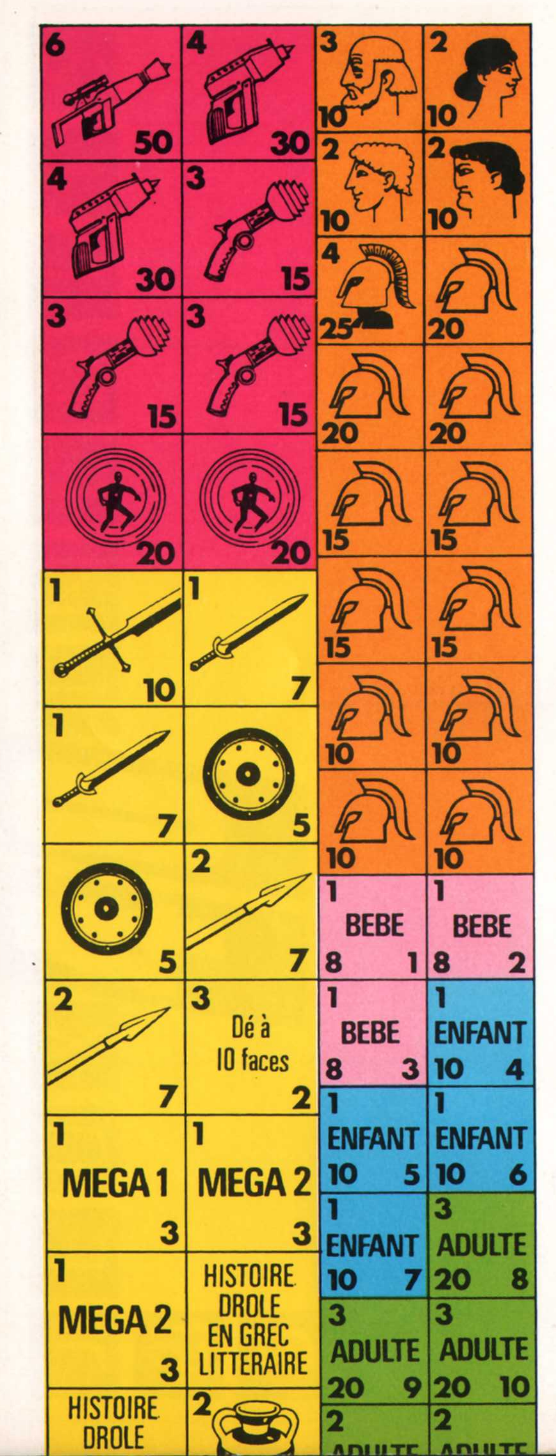
MIMICRY



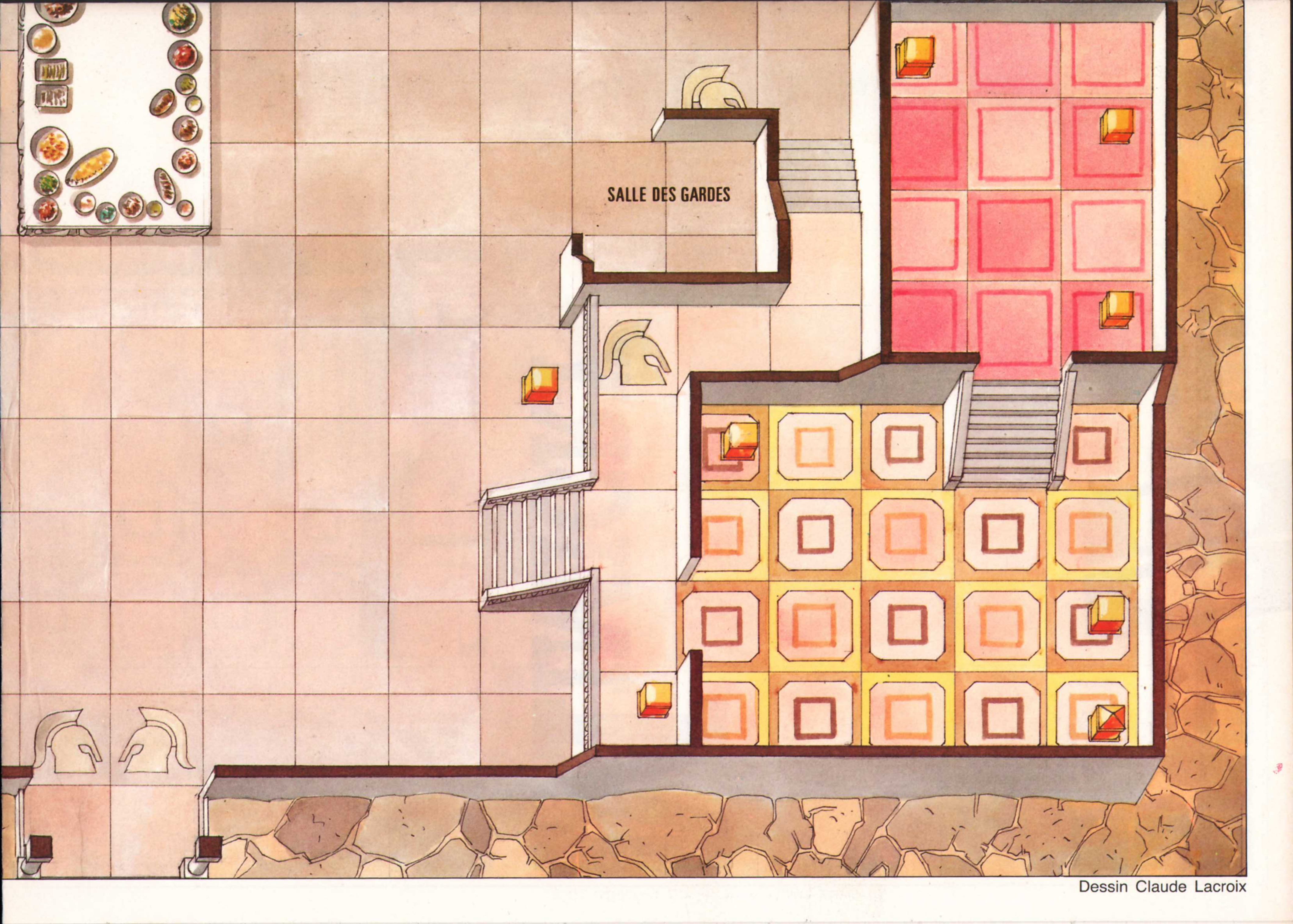
EN GREC LITTERAIRE	3	ADULTE 15 11	ADULTE 15 12
2 … 3	2 … 3	2 ADULTE 15 13	2 ADULTE 15 14
2 … 3	2 … 3	2 ADULTE 15 15	2 ADULTE 15 16
2 … 4	2 … 4	2 ADULTE 15 17	2 ADULTE 15 18
2 … 4	2 … 4	2 ADULTE 15 19	2 ADULTE 15 20
2 … 4	2 … 5	2 ADULTE 15 21	2 VIEUX 10 22
2 … 5	2 … 5	2 VIEUX 10 23	2 VIEUX 10 24
2 … 5			

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24			T	T

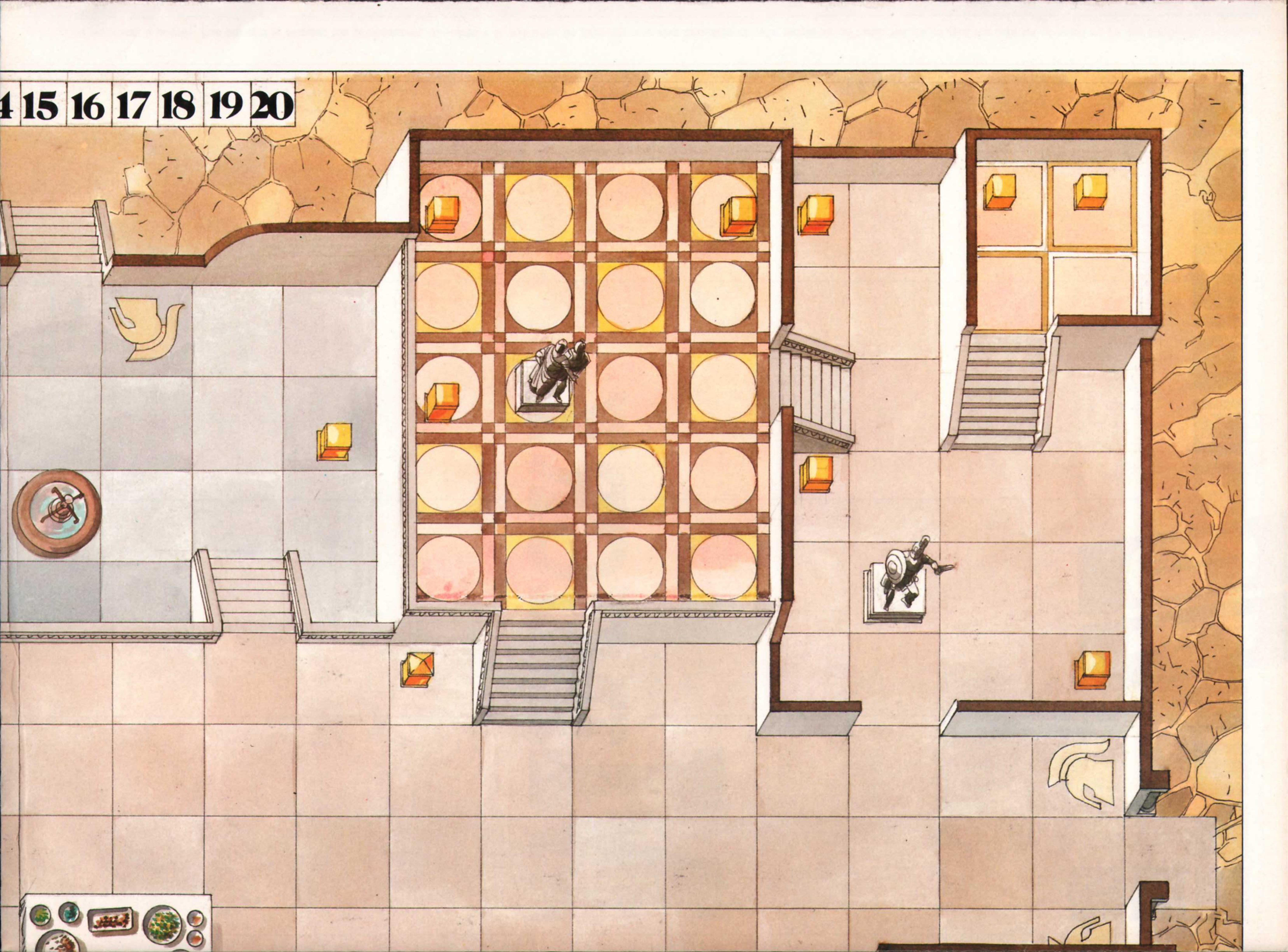




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 1



Dessin Claude Lacroix

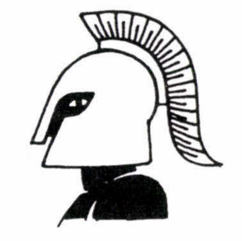

15
16
17
18
19
20



MIMICRY

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

un capital de 6 points de volonté. La volonté est utilisée au cours des transferts (voir Transferts).
Chaque Mega possède au départ un paralysant avec une seule charge (portée 3 puissance 15).



ENCART

La feuille d'équipe:

agents	n° du pion	p.Vie	objets transportés		
1. 2.					
Mega	n° du pion	p.Vie	Vo	transféré dans le pion	objets transportés
1. 2.					

• le placement des objets:
les objets sont placés, face cachée sur la table, et mélangés chaque joueur, à son tour, en place 6, en les laissant face cachée, sur les coffres de la maison (un pion "objet" par coffre). Comme il y a plus de pions "objets" que de coffres, les pions en trop seront ôtés du jeu sans que leur nature soit connue. Ainsi les joueurs ignorent si tous les objets de haute technologie qu'ils recherchent seront effectivement présents dans la maison...

• Placement des gardes:
les gardes sont mélangés faces cachées et placés sur les cases « casque » dans les couloirs et près des issues de la maison, puis retournés.

• placement des familiers et des invités.
Au début du premier tour, ces pions sont placés sur la table.

• qui commence...
le joueur qui commence la partie est tiré au sort, puis l'ordre de jeu suit les aiguilles d'une montre...
A l'issue de chaque tour, le privilège de commencer passe d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

• les pions "déplacements":
à chaque pion "invité" correspond un pion "déplacement" portant le même numéro. Ce n'est qu'un moyen pratique de voir à chaque moment quels invités ont été déplacés: durant les 12 premiers tours, à chaque fois qu'un joueur déplace un invité, il met de côté le pion déplacement correspondant.

déroulement de la partie:
durant la partie, agents et Mega cherchent à détecter et à s'approprier le plus grand nombre d'O.H.T, puis à quitter la maison du savant en évitant à la fois les pions "familiers" (voir familiers) et les pions "gardes" (voir gardes).
La partie se déroule en un maximum de 20 tours. Elle prend fin avant le tour n° 20 si tous les agents et les Mega sont tués ou ont quitté la demeure.

• le premier tour...
tous les invités se trouvent réunis à la table de banquet. Après un succulent repas, le savant convie ses invités à aller admirer les merveilles que compte sa demeure. Chaque joueur, à son tour, déplace à son gré 3 pions "acteurs" suivant leur potentiel de déplacement jusqu'à temps que tous les pions "invités" et "familiers" aient bougé. (voir déplacements)
Le déplacement commence au bord de la table.

• au début du tour n° 13...
la fête s'achève: chacun dévoile ses agents et ses Mega. Les pions neutres, c'est-à-dire non-Mega et agents "de personne", abandonnent sur place les objets qu'ils transportent et se dirigent "automatiquement" par le chemin le plus court vers la sortie la plus proche.
Les agents et les Mega des joueurs doivent alors (si ce n'est déjà fait) tenter de quitter la maison avec le plus possible d'O.H.T.
A partir de ce tour, chaque joueur ne déplace que ses propres agents et Mega (les déplacements des pions neutres, des familiers et des gardes étant effectués "automatiquement" par le joueur clôturant le tour).

• à la fin du tour n° 20...
tous les agents et Mega encore présents dans la maison sont considérés comme "tués" et les objets qu'ils détenaient restitués au savant.

déroulement d'un tour:

• actions effectuées par le joueur débutant le tour:
- remise en jeu au hasard des objets récupérés par les familiers:
- rassemblement des pions "déplacements".

• actions menées par chaque joueur:
- phase de déplacement: chaque joueur déplace 6 invités de son choix non encore déplacés pendant le tour. A chaque pion "invité" correspond un pion déplacement (même n°). Le joueur qui déplace un invité met de côté le pion déplacement correspondant de manière que le même pion invité ne soit pas déplacé deux fois dans le même tour.
- phase objet: les pions déplacés par le joueur peuvent prendre, ramasser, regarder, donner ou abandonner un ou plusieurs objets de son choix.

• Actions effectuées par le joueur clôturant le tour:
- déplacement des familiers de quatre cases maximum, ainsi que des gardes s'ils sont appelés.
- déplacement des invités neutres après le tour n° 13.

• Combats et transferts
Les combats et transferts peuvent être annoncés à n'importe quel moment du tour.

déplacements:
les pions "acteurs" se déplacent au maximum par tour de leur potentiel de "déplacement" soit:

acteurs	couleur du pion	déplacements
bébé	rose	2 cases
enfant	bleu	6 cases
adulte	vert	4 cases
vieillard	blanc	3 cases

Les pions "familiers" et "gardes" se déplacent tous de 4 cases maximum par tour (couleur noire).
Un pion peut passer sur un autre pion en dépensant un point de déplacement supplémentaire, mais en aucun cas il n'y peut s'arrêter sur une case déjà occupée.
Chaque pion "acteur" n'est déplacé qu'une fois par tour de jeu.

Les agents et Mega démasqués sont joués obligatoirement par leurs possesseurs; ceux-ci gardent alors en permanence les pions "déplacements" correspondants.
Si un joueur perd un agent ou un Mega, qu'il soit tué, paralysé ou qu'il ait quitté la maison, il déplacera aux tours suivants autant de pions de moins que d'agents concernés.

objets:
pour regarder ou prendre un objet, il suffit de s'arrêter sur une case adjacente à celle où se trouve l'objet. Un invité dans cette situation a le choix entre 4 possibilités:
1. il ignore l'objet.
2. il regarde l'objet: le joueur retourne le pion "objet" en question, le dévoilant ainsi à tous les autres joueurs.
3. il prend l'objet: le joueur place le pion "objet" sans le retourner sous le pion "invité".
4. Si l'invité est un agent ou un Mega, le joueur le possédant peut prendre connaissance de la nature de l'objet à son seul profit, puis choisir une des 3 autres possibilités. Mais dans ce cas, il dévoile à ses adversaires l'identité de son agent.
A tout moment, un agent ou un Mega peut prendre connaissance des objets inconnus qu'il transporte en sacrifiant son anonymat.
Un pion "invité" abandonne un objet en le posant sur une case adjacente à celle où il se trouve. Il peut également le donner à un autre pion

MIMICRY

"invité" se trouvant dans une case contiguë à la sienne... Si la capacité d'emport du pion "invité" auquel on "offre" un objet se trouve dépassée, le joueur donneur choisit l'objet que ce pion devra abandonner pour accepter le "cadeau".
Un pion "invité" ne peut prendre un objet à un autre pion "invité", sauf si celui-ci est paralysé.
anonymat:
un joueur peut refuser une action imposée à un de ses agents ou l'un

les pions "gardes":
tous les gardes sont munis de glaives et de boucliers.
Un garde reste sur la case qui lui a été assignée en début de partie, sauf s'il est appelé par un familier (voir "cas où un garde est amené à intervenir"); dans ce cas, il se déplace au plus court vers l'invité indélicat désigné par le familier jusqu'à ce qu'il le rattrape ou qu'il soit de nouveau appelé. Le pion "déplacement" correspondant à l'invité poursuivi est placé sur le garde.
Quand un garde rattrape un invité (pion "garde" et "invité" sur une case contiguë), il engage automatiquement le combat et ce jusqu'à la mort...

Pour que le Transfert soit possible, la "cible" doit se trouver, pendant un tour, à moins de 3 cases du Mega et en vue directe - c'est-à-dire sans obstacles (mur, virage, pions) entre le Mega et sa cible.

L'invité "abandonné" par le Mega redevient un pion "neutre" sans propriétaire; les objets que ce pion détenait ainsi que la dose de paralysant initiale ne suivent pas le Mega dans le Transfert.

Le Mega transféré possède les caractéristiques du pion cible et les objets que ce pion possédait au moment du Transfert.
Le Transfert coule 1 point de Volonté.

est inconnue, il a alors le droit d'en prendre connaissance en public (ou en privé si l'attaqué se dévoile être un agent ou un Mega).
L'attaque et la défense se font en simultanée.
Un pion attaqué perd un nombre de points de vie égal à la puissance de l'arme utilisée. Quand plusieurs pions en attaquent un seul, les puissances des objets sont ajoutées.
Quand un pion n'a plus de point de vie, il est considéré comme "tué" et est alors retiré du jeu et ses objets comme "abandonnés".

Portées et trajectoires:
les trajectoires doivent être rectilignes et libres d'obstacles (il n'existe

de ses Mega (déplacements, cadeau, abandon ou prise d'objets...), ou mener une action spécifique (regarder un objet pour lui seul, annoncer un combat...). Mais alors cet agent est démasqué...
Un Mega "dévoilé" peut retrouver l'anonymat par un transfert. S'il n'est pas à nouveau dévoilé, il ne sera pas pénalisé par un malus (voir fin de partie).

les pions "familiers":
chaque pion "familier" a pour rôle de reprendre aux invités les objets qu'ils transportent. Quand la route d'un familier passe par une case adjacente à celle occupée par un invité (ou l'inverse), celui-ci lui donne autant d'objets que le familier peut emporter.
Si l'invité est un agent ou un Mega, il peut refuser de donner les objets qu'il porte. Mais c'est évidemment au prix de son anonymat! De plus, le familier appelle le garde le plus proche! (voir "pions gardes").
Le familier ne peut prendre connaissance des objets "non retournés" qu'il récupère. Si le familier ne peut récupérer tous les objets portés par le ou les invités dont il croise la route, le joueur gérant les familiers choisira les objets qui seront récupérés.
Les familiers ramassent en priorité les objets abandonnés par les invités. Dès que la capacité d'emport maximum d'un familier est atteinte, tous les objets qu'il porte sont mélangés face cachée et replacés dans les cases coffres libres par le joueur commençant le tour suivant.

- si l'invité est tué, tous les objets qu'il transporte sont aussitôt donnés au familier le plus proche;
- si l'invité tue le garde et que le combat se déroule dans un couloir ou dans la grande salle, le garde le plus proche reprend la mission;
- si l'invité tue le garde et que le combat se déroule dans une pièce, l'invité n'est plus poursuivi;
- si l'invité paralyse le garde, celui-ci reprendra la poursuite à l'issue de ses 2 tours de paralysie.

Tout garde tué est placé dans la salle des gardes. Un garde s'y trouvant ou ayant accompli sa mission, se déplacera au tour suivant au plus court afin de reprendre le poste qu'il occupait en début de partie.
Un garde engagé dans un combat ne peut pas être appelé. C'est alors le plus proche suivant qui est appelé.
Cas où un garde est appelé à intervenir: quand un agent ou Mega refuse de restituer un objet à un familier; quand un agent ou Mega engage un combat; quand un agent ou Mega essaye de franchir une porte.
le Transfert:
au début de la partie, les deux Mega de chaque joueur ont été "transférés" dans un invité. Chacun d'eux peut, une fois au cours de la partie, "quitter" cet invité pour un autre. Le joueur annonce "Transfert" et inscrit le numéro du nouvel invité recevant son Mega sur sa feuille d'équipe.
Un Mega ne peut se transférer que d'un invité à un autre. Engagé dans un combat, il ne peut se transférer. Chaque Mega n'a droit qu'à un transfert par partie.
Un Transfert s'annonce comme un combat, mais sans préciser les pions en cause.

- Cas où plusieurs Mega cohabitent dans le même pion:

il peut arriver que plusieurs Mega se transfèrent sans le savoir dans le même corps. Dans ce cas, lorsqu'ils s'en aperçoivent, il y a lutte de volonté entre les Mega, le pion étant finalement contrôlé par le Mega ayant le plus haut score en volonté (les esprits des autres Mega sont expulsés du corps et vont se perdre dans les limites; ils sont alors considérés comme "tués"). En cas d'égalité, le Mega tirant le plus fort pion "déplacement" est déclaré vainqueur. Evidemment, si un Mega cohabite avec un agent ennemi, celui-ci, n'ayant pas de volonté, est "retourné" et devient agent du joueur conduisant le Mega.

les combats:
seuls Agents et Mega (quand ils le désirent, mais en se dévoilant) et gardes (quand ils sont appelés) peuvent engager un combat: les autres pions ne peuvent que se défendre.
Les pions se battent avec les objets qu'ils transportent.
Chaque agent ou Mega ne peut attaquer qu'une fois par tour de jeu.
Pour pouvoir déclencher un combat, il suffit que le pion cible passe à portée de l'objet que l'attaquant va utiliser dans l'attaque.
Les pions engagés dans un combat ne pourront pas se déplacer durant le reste du tour. Un pion attaqué en cours de déplacement s'arrête aussitôt. Celui-ci est obligé de se défendre, s'il en a la possibilité, c'est-à-dire s'il transporte un objet dont la portée lui permet de répliquer ou s'il peut ramasser un tel objet; si la nature des objets qu'il transporte lui

pas d'armes tirant dans les coins!).
Cas particuliers:
- les vases ne servent qu'une fois
- le bouclier augmente en permanence d'une valeur égale à sa puissance les points de vie du pion qui le transporte, sauf dans le cas d'une attaque par paralysant contre laquelle il est inefficace. On ne peut utiliser une épée à deux mains ou un laser lourd avec un bouclier.
- les O.H.T ne peuvent être utilisés que par les agents ou les Mega et le savant et ne comportent que deux charges.
- un paralysant fige sur place pour 2 tours les pions "acteurs" touchés dont le nombre de points de vie est inférieur à sa puissance; les objets transportés par un pion paralysé sont considérés comme abandonnés durant ces 2 tours.
- le champ de force portatif augmente pendant un tour, s'il est utilisé, les points de vie de son propriétaire d'un nombre de points égal à sa puissance.

conditions de victoire:
le joueur qui gagne le plus de points remporte la victoire.
Décompte des points:
- par objet de haute technologie rapporté: 4 points (1 point en moins par fois où il a été utilisé)
- par agent ou Mega de son équipe démasqué avant le 13e tour ou tué: 1 point en moins.
- par familier tué: 2 points en moins au "meurtrier".

A total égal, le vainqueur est celui qui aura perdu le moins de Mega, puis le moins d'agents.

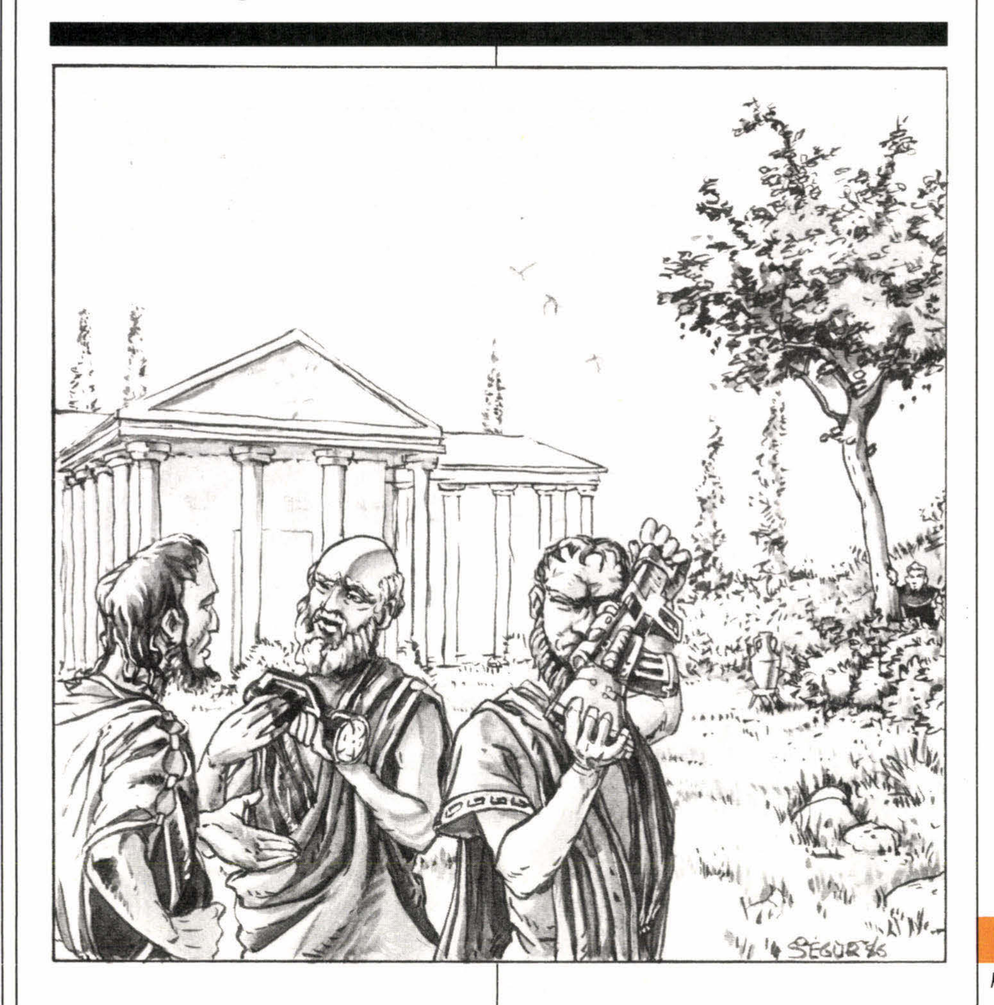
Merci à Véronique Vellaud, Laurent Lisse et Jean-François Fort pour leurs conseils et leur patience.

MISSION SUR MIMICRY



LUDOTHEQUE

Ce court scénario (il devrait se jouer en 2 h) est basé sur le même thème que « Mimicry », le jeu en encart. D'ailleurs une partie de l'aventure utilise le même décor, et vous pourrez vous servir de vos figurines sur le plateau de jeu, qui a été conçu à leur échelle...Cette aventure, par contre, se joue avec les règles de *Mega 2,* le jeu de rôle publié en hors-série de *Jeux & Stratégie.*



Bien qu'ayant réussi sa mission, un groupe de Mega, en grand danger, s'est « rétrotransité » vers sa base, en abandonnant sur place une partie de son matériel sophistiqué. Or, sur Mimicry, la planète en question, la civilisation équivaut à peu près à notre antiquité qrecque. La découverte et surtout l'utilisation des Objets de Haute Technologie (OHT) risqueraient de provoquer de graves troubles...
Par malheur, les OHT ont été récupérés par un riche savant, Ludos, astronome à ses heures. Et il a invité pour ce soir quelques savants, mathématiciens, philosophes, pour tenter de percer avec eux le secret de ces objets mystérieux trouvés dans une cave...

CE QUE SAVENT LES MEGA

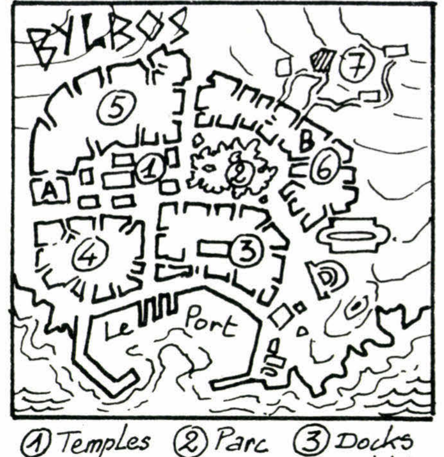
Un « contact » (non-Mega), averti aussitôt, a tenté de récupérer les OHT : trop tard ! Mais il a pu trouver la demeure du savant, et est au courant de l'invitation. Le point de transit étant sous sa demeure, les Mega arriveront chez lui, et il pourra leur donner les renseignements ci-dessus.
Avant leur départ, le Major Mac Lambert leur aura donné la liste des OHT « abandonnés » :

- 1 laser lourd avec 3 chargeurs ;
- 2 paralysants avec 1 chargeur de 3 coups ;
- 1 champ de force, dissimulé en bouclier de bronze (CD = 5) ;
- 1 « balladeur » à enregistrement sur pseudocristal, avec l'enregistrement de « Maciste et Sheena reine de la jungle », le nouvel Espace-Opéra Tridi à la mode (avec Esther Lyndon en vedette) ;
- un radiordi (voir *Mega 2,* p. 40) parlant le galactique ainsi que la langue et l'argot locaux.

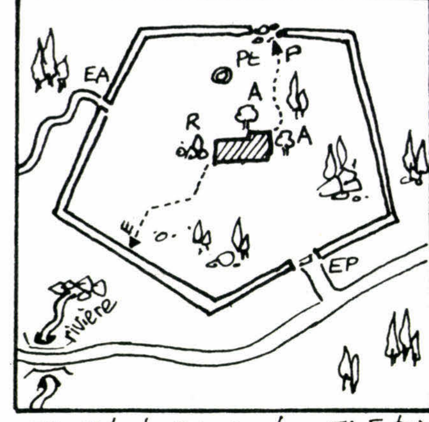
Ces objets doivent impérativement être ramenés, au pire détruits, AVANT que quiconque ait pu s'en servir.

MATERIEL DE MISSION

Les Mega risquant de revenir chargés, leur équipement est minimum. A eux de se le répartir :
- 1 paralysant par Mega, camouflé en bracelet (2 charges) ;
- 1 radiordi ;
- 1 flacon de gélules à dissolution instantanée : 3 soporifiques, 3 euphorisantes, 3 hilarantes (les euphorisantes réduisent la résistance au transfert de 20) ; et deux gelules tranformant immédiatement 3pE en 2pVo ;
- 1 rouleau de 20 m de cordelette (résistant à 200 kg) en « évanoplast ». Une fois sortie de son emballage, elle a une durée de vie de 4 h, puis elle s'évapore sans laisser de traces ;
- 1 trousse d'outils de cambriolage (+ 30 aux Aptitudes telles que Crocheter, Désamorcer, + 10 en Mécanique et Sabotage) ;
- 3 fumigènes, durée 5 min.



① Temples ② Parc ③ Docks et marché ④ quartier militaire ⑤ Artisants ⑥ quartier résidentiel ⑦ propriétés (//// = maison du savant) - A ou B demeure de Mentrikles



EP : Entrée Principale EA : Entrée arrière. R : rochers A : Arbres (voir texte) Pt : puits P▸ : trajet de la voleuse E▸ : trajet du voleur

L'AVENTURE

Informations réservées au MJ !

Les Mega sont transités dans un « abri », situé à 100 m sous terre, d'où part une échelle débouchant dans la cave du « contact ». Celui-ci, un certain Mentrikles, a laissé un message donnant les informations citées plus haut, et indiquant qu'il est reparti à l'affût d'autres renseignements. En fait, vous ne le ferez intervenir que si les Mega s'égarent, afin de les remettre sur la voie.
Note : sur la carte sont indiquées deux demeures pour Mentrikles : une éloignée du but vous permet de ballader vos aventuriers en ville (si vous désirez rajouter des péripéties de votre cru), l'autre est proche de la demeure du savant, si vous préférez raccourcir le temps de jeu.
Informations :
si les Mega posent les bonnes questions, ils peuvent apprendre les choses suivantes.
- Auprès de gens du quartier :

- le savant donne ses réceptions sur la terrasse située sur la toiture de sa maison, accotée à une colline isolée ;
- le parc qui l'entoure est clos de hauts murs, et des gardes font une ronde qui leur prend 10 min ;
- l'heure « civilisée » pour arriver à une réception est 2 h avant le coucher du soleil (l'arrivée des Mega a lieu 4 h avant le coucher du soleil).

- Auprès des proches voisins (en étant très diplomate ! sinon, – 20 % à « Se renseigner ») :

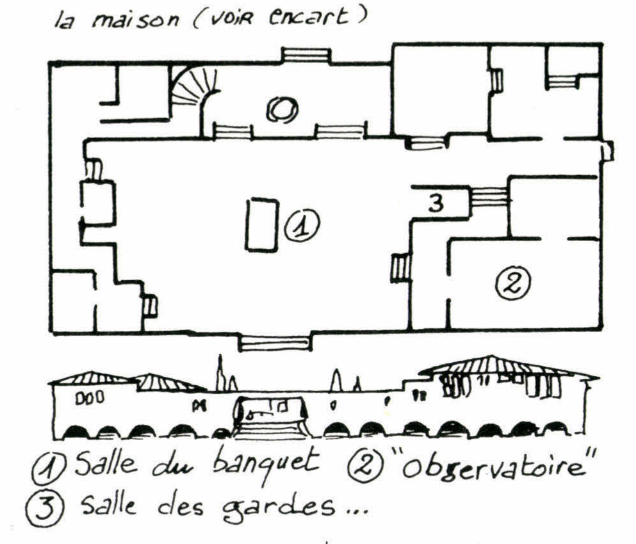
- les invités du savant passent souvent par un petit chemin qui aboutit à une porte dans l'enceinte. Cette porte est gardée par un seul homme, en général ;
— les invités, dans toute réception, ont tendance, à eux mêmes, inviter des amis à les accompagner.

- Auprès du chef d'une des bandes de gamins qui jouent à proximité de la propriété (en monayant l'information) :

- on peut espionner le sentier qui mène chez le savant depuis une ancienne cahute dissimulée dans un bosquet d'arbustes et de ronce ;
- on peut « peut-être » accéder au puits, à l'intérieur de la propriété, en remontant la rivière souterraine qui débouche au pied de la colline.

Note : c'est vrai, mais les pluies de printemps ont rendu cette grotte, par ailleurs basse et tortueuse, boueuse et glissante ; elle est inondée (jusqu'à la ceinture à certains endroits. L'escalade du puits représente 20 m).

la maison (voir encart)



① Salle du banquet ② "observatoire" ③ Salle des gardes ...

LE MUR

Il est vrai que la propriété est protégée, mais ce n'est pas une forteresse ! Néanmoins, pour impressionner ses invités, Ludos a ordonné à ses dix gardes d'être là et de « patrouiller » par deux : quatre dans la maison, quatre le long du mur, les deux derniers accueillant les invités à la porte arrière.
Le mur est fait de gros blocs de pierre de taille, sur 3 m de haut (pour grimper, jet sous « escalade » à – 20 %, car il y a peu de prise), et décoré à intervalles réguliers de vasques de fleurs. Dans sa partie la plus haute au flanc de la colline, une brèche en attente de réparation permet, si les Mega la trouvent, de pénétrer sans escalade.

LE JARDIN

Naturellement décoré de rochers, d'oliviers et de massifs de fleurs et plantes grasses : c'est un vrai régal de s'y cacher (+ 20 % en « discrétion »). Selon l'heure où les Mega y pénètrent, ils rencontreront diverses situations.
— Moins d'une heure après leur arrivée sur la planète : le jardin est désert, les gardes se reposant à l'ombre de la maison. A 10 m de la mai-

son, deux arbres plus grands et un gros rocher biscornu peuvent éventuellement constituer des cachettes d'où l'on peut voir ce qui se passe dans la demeure sans être vu. Près du mur nord, le puits décrit plus haut.

— Entre une heure après leur arrivée et le coucher du soleil, les gardes vont commencer leur patrouille, puis les premiers invités vont apparaître. Certains pourront déambuler le long des petits sentiers avant de gagner la maison. Il arrivera en tout huit invités officiels, mais chacun accompagné d'une ou plusieurs personnes (au gré du MJ), plus ou moins folkloriques (par exemple trois petits neveux, ou un cousin ivrogne invétéré, ou une « amie » qui en fait est une voleuse, mais il l'ignore, etc.). A ce moment, leurs conversations n'ont rien d'intéressant.

— Au coucher du soleil : alors que les invités ont largement entamé le buffet dressé à leur intention, Ludos invite les huit savants à le

suivre. Ils disparaissent alors aux yeux des observateurs extérieurs (voir le paragraphe « la maison »).

— Une demi-heure après : une ombre furtive quitte la maison (c'est Pendora, une voleuse de bijoux, qui en a trouvés de forts beaux chez Ludos). Elle est très discrète, et il faut réussir un « déceler bruit », ou un « déceler détail » pour la repérer, et à condition d'être à proximité de sa trajectoire (pointillé « p » sur le plan). Si les Mega n'interviennent pas, elle se fait arrêter par un garde au moment de franchir la brèche. Dans l'agitation qui suit, des invités descendent dans le jardin, tandis qu'à l'opposé, une autre ombre furtive en profite pour s'éclipser. Il s'agit d'Ecolophane, qui vient de dérober tous les OHT, sauf le laser lourd, et décampe vers un point du mur où un rocher lui permet de sortir aisément (pointillé « E »). Attirés par la découverte de la voleuse, aucun des gardes ne se met en travers de son chemin (tout ceci bien sûr, si les actions des Mega ne vont pas à l'encontre de ces événements).

— Dix minutes plus tard, un serviteur découvre la disparition des « objets étranges ». Aussitôt, le maître de céans éclate dans une rage folle, et lance ses gardes dans une chasse à l'homme, quatre fouillant le jardin et les six autres tentant de retrouver le voleur à l'extérieur (autant dire que le bonus du début en « discrétion » ou « camouflage » devient un malus de 40 %, et encore, parce qu'il fait nuit !). Parmi les « amis » des invités, le MJ peut faire intervenir ceux qu'il désire dans la poursuite.

Note : l'un des six gardes va prévenir les autorités de la ville, qui, aussitôt, dépêchent une vingtaine d'hommes en plus (Ludos est un notable). A ce stade, si les Mega n'ont pas pris le large, ils sont très mal !

DANS LA MAISON

La demeure est sur deux niveaux : un « entresol » fait de voûtes ouvertes aux quatre vents, où s'entassent amphores, barriques et garde-manger, ainsi que les objets encombrants, outils, etc. Au-dessus, la maison est faite de « plates-formes » plus ou moins hautes, qui constituent les pièces. Hormis la salle des gardes, la chambre du maître des lieux et la pièce des bains, certaines de ces pièces sont largement ouvertes sur l'extérieur et l'intérieur par de larges fenêtres. D'autres n'ont pas de fenêtre ; l'intimité étant rendue par des rideaux de lourds tissus ou par des treillis de plantes grimpantes.

- La salle du banquet. Très vaste, elle est en partie à ciel ouvert. Au lieu des dalles carrées que l'on trouve ailleurs dans la maison, le sol est couvert d'une mosaïque représentant des sortes de paons. Des sofas de rotins recouverts de coussins et des tables basses l'encombrent un peu. C'est là que se tiendront les invités la plupart du temps.

- L'observatoire. Les lunettes n'existent pas sur cette planète. Cette pièce contient surtout des astrolabes, sextants, règles et autres compas, et de nombreux parchemins ou papyrus annotés de calculs incompréhensibles (surtout pour un étranger). C'est là que le savant a entreposé les « objets bizarres » trouvés dans une cave (où les Mega les avaient abandonnés en espérant les récupérer ensuite).

La « délicatesse » de certains composants des OHT l'a grandement intrigué, et il a invité d'autres savants pour tenter d'en imaginer l'utilité. Si les philosophes avancent des hypothèses sans toucher aux objets, les autres par contre se les passeront pour les examiner : 10 % de chances par demi-heure que l'un des invités actionne l'un des objets. Au gré du MJ, ou en lisant la table suivante après un jet de 1d6 :

— 1, 2, ou 3 : un tir de paralysant, touchant l'individu le plus proche du tireur :

— 4 ou 5 : mis en route du champs de force ;

— 6 : tir d'un coup de laser lourd. Utiliser la table des difficultés, col 3, (dans *Mega 2*) pour voir les dégâts du tir ; catastrophique ou cauchemardesque indique qu'une personne est touchée.

- Les autres pièces sont des chambres d'amis, des cuisines, des « salons ».

LES ACTIONS DES PNJ

Durant le banquet, les huit savants presseront Ludos de questions, mais celui-ci les fera mariner jusqu'à la fin du banquet, avant de leur montrer ses découvertes. Ensuite, ces neuf PNJ seront partis dans des discussions sans fin au sujet de l'affaire de la voleuse, puis des objets volés.

Encore une fois, cette trame peut être modifiée par les actions des Mega. Pour tous ces PNJ, prendre la fiche « humain intellectuel » (Mega 2, p. 49) avec les précisions suivantes :

— Ludos (astronome) : P:12, R:8, pVi:12. La cinquantaine, c'est un petit homme rond et malicieux, rêveur, mais qui sait être autoritaire.

— Ecolophane (mathématicien) : P:14, R:15, Vo:16, F:14, Vi: 13, At:14, Df:17 , Discrétion : 40 %. Il n'a pas d'arme, mais un couteau pris à table peut faire l'effet d'une dague. 35 ans, assez grand et souple, il porte une longue barbe noire. Il a perdu beaucoup d'argent au jeu, et vole les OHT sans trop réfléchir, espérant pouvoir les revendre.

— Les autres savants sont Parthon, Atmos et Gesirbelocicrate (philosophes), Mebinocle, Phosocle, Alamas et Omiracle (mathématiciens et physiciens).

— Les gardes patrouilleront comme prévu, non sans faire des crochets par les cuisines pour se rafraîchir le gosier. Face à la voleuse, ils seront efficaces sans plus. Par contre, après le vol des objets, la fureur de leur maître et la peur de perdre leur place peuvent les pousser à quelques « bavures » : on tue d'abord, on interroge après...

Pour leurs caractéristiques, voir fiche « humain/barbare », (*Mega 2* , p. 48). Les gardes ne lancent que 4d6 en Attaque. Ils sont armés de lances ou de glaives (lancer : 18, précision jet : 43 %, base parade : 43 %).

— Les invités seront considérés comme des « hommes de la rue », (*Mega 2*, p. 48). Ils n'ont pas d'armes, et reculeront en cas de danger trop évident (NB : brandir un paralysant n'est pas a priori compris par eux comme un danger...).

LES ACTIONS DES MEGA

En dehors d'une petite enquête au début, les Mega devraient vite arriver à la propriété. Ils ont ensuite deux solutions : tenter une opération de commando pour voler discrètement les OHT, puis fuir au plus vite. Ou bien se mêler à la réception, soit en se faisant introduire par un invité avant qu'il n'entre dans la propriété, soit par un système de transfert. Les Mega sont censés se douter que la résistance au transert des savants risque d'être bien supérieure à celle des autres invités.

EXPÉRIENCE

Si aucun indigène n'a pu voir ou soupçonner la puissance des objets, la mission rapporte 2 000 points.

Si les OHT ont servis, la mission rapporte 1 500 points.

Si des objets sont perdus ou détruits, la mission ne rapporte que 1 000 points.

Si les objets ne sont ni détruits, ni récupérés, les Mega sont mutés au service de réclamations des archives de la Guilde des Messagers Galactique pour 6 mois !

Cette aventure convient pour 3 joueurs de niveau psychique OU physique 4, ou 5 personnages de niveau 3 (niveaux : voir *Mega 2*, p. 39).

MEGA

GAZETTE GALACTIQUE

**Bien sûr, vous jouez à Mega !
Vous n'avez pas compris un point des règles, vous y avez noté une erreur (??). Vous trouverez ici la réponse à vos problèmes... si vous nous en avez fait part ! Quant à vos suggestions... elles sont évidemment les bienvenues dans cette gazette.**

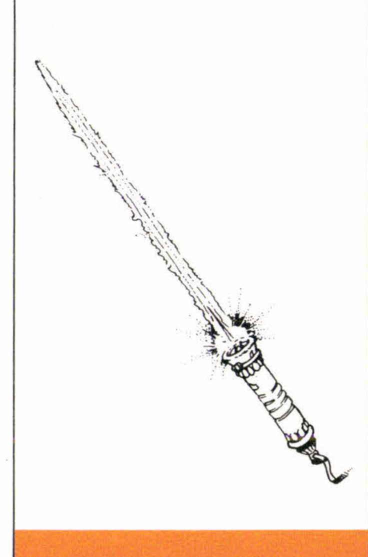
La parution de *Mega 2* nous a valu un déferlement de courrier, à la rédaction comme sur "Planète Mega", la rubrique consacrée à votre jeu de rôle préféré sur JESSIE, notre service sur Minitel.
Très vite submergés, il ne nous est plus possible de répondre individuellement. Nous essaierons donc de donner le maximum de réponses dans les Infos de Planète Mega, puis ici même.
N'hésitez pas à interroger le Conseil Galactique soit à l'adresse de *J&S*, soit par Minitel (boîte aux lettres "CG").
Pour cette première édition de la Gazette Galactique, commençons par les inévitables errata (errare galacticum est...). Nous y avons ajouté les précisions les plus réclamées. Et un additif d'un lecteur concernant la visibilité et les déplacements. Car les colonnes de la gazette vous sont ouvertes ! Qu'on se le dise ! *Le Conseil Galactique.*

LA LAME-LASER

Eh oui, vous l'aviez remarquée sur la couverture de *Mega 2.* La lame-laser est la toute nouvelle arme issue de la technologie galactique. Son maniement se rapproche beaucoup de celui du Katana.
L'arme en elle-même se présente comme un cylindre de plastique moulé d'une seule pièce, d'environ 25 cm de long, et pourvu à l'une des extrémités d'un diaphragme et à l'autre d'un régulateur de puissance servant à régler la taille de la "lame-laser" (de 20 cm à 1 m) ; de ce fait, cette arme peut servir à la fois d'épée et de dague, mais ne peut être utilisée comme arme de jet.
La lame est constituée de "lumière solide", l'arme peut donc parer n'importe quel type d'arme blanche, comme si elle était elle-même constituée de métal. Ses avantages sur les armes conventionnelles sont le poids bien inférieur à une arme en métal et son CA supérieur à tous ceux existants.
Caractéristiques de la "lame-laser" :
CA: 8
CD: 4-8
Apprentissage :

CD+1	CD+2	CD+3	CD+4
200	500	1000	1500

Maîtrise maximale: 10
Points d'expérience nécessaires pour gagner un point de maîtrise : 500.
Longueur: cylindre seul, 25 cm; lame seule, 20 cm à 100 cm.
Poids : 300 grammes (pas de force minimum requise pour la manier)
Energie: pile énergétique noyée dans le cylindre de plastique et prévue pour durer plusieurs années, non-rechargeable.
N.B.: Utilisée comme dague, elle permet deux attaques par tour mais: CA: 4; CD: 2.
Ces armes ne se trouvent pas dans le commerce. Elles ne peuvent qu'être confiées par un Mega ou un personnage de très haut niveau. Il n'en existe que quelques centaines d'exemplaires.



PRÉCISIONS

• **Entrave** (p. 16): l'aptitude "précision entrave", qui sert à déterminer si un personnage a réussi à entraver une victime à l'aide d'un lasso, fouet ou bola, manque dans le tableau 2. Précision entrave 0000000000 P,A.

• **Vitesse** (p. 14): la formule encadrée est bonne:
V=(R+D)/4
tandis que l'énoncé, lui, est faux.

• **Réussite** (p. 11): un jet "sous un score" est réussi s'il est inférieur ou égal à ce score, et non "strictement inférieur" comme il est écrit.

• **Télékinésie** (p. 37): sur le petit tableau, les termes ont été trop tassés. Il faut lire:
infér. à 100g, +10; 100g, +9; 200g, +8, etc.. puis 900g, +1; 1kg, 0; et enfin -1 par kg supplémentaire.
Pour utiliser la télékinésie en combat: la règle même permet de calculer la vitesse conférée à l'objet. Ensuite, sur l'écran du MJ, un tableau donne les dégâts d'un objet en mouvement. Dans le cas d'objets tranchants, on peut ajouter à ces dégâts la CA de l'objet (2 pour un



shuriken lancé, en réponse à "Glorfindel").A titre indicatif et approximativement:
10km/h=3m/s, 40km/h=11m/s, 100km/h=30m/s et 200km/h=55m/s.

• **Pirater** (p. 16): cette aptitude est bien égale à zéro, sauf pour les personnages possédant l'affinité n° 5 (math-informatique), pour qui elle est égale au bonus dû à la Culture.

• **Main non-dominante:** le malus Y (p. 76) s'applique sur l'At et la Df lorsque le personnage combat avec cette main. On peut l'utiliser, en parallèle avec la table de difficulté, pour d'autres actions que le combat.

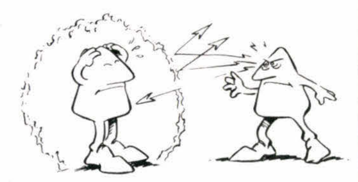
• **Armes de jet** (p. 27): ce paragraphe renvoie au tableau 14, et non au 9.

• **Armes et protections:** face aux armes de tir, la CD des protections (tableau 15) dépend du type d'arme. Contre les rayonnements, laser ou paralysant, elle se lit colonne "rayonnement". Contre les armes à feu (et tout objet pénétrant), elle se lit colonne "lame".

• **Scaphandre:** tableau 15, la CD du scaphandre standard contre "lame" est 3.

• **Ecran télépathique:** l'explication semble insuffisante. En fait, la règle

indique que les "dégâts" d'une attaque télépathique sont égaux aux points d'énergie engagés par l'agresseur. Eh bien l'écran, sur le même principe que la CD des protections, retranche de ces éventuelles attaques le nombre de points d'énergie engagés dans cet écran par la victime.



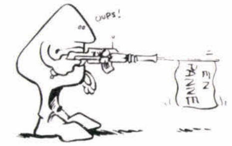
Notons qu'on ne peut pas à la fois se cacher derrière un écran et porter une attaque télépathique.
On peut agrandir l'écran en consommant , par tour, 1 pt d'énergie supplémentaire par mètre de rayon autour du télépathe, qui peut ainsi protéger plusieurs personnes, ou interdire la vue d'une zone à l'espionnage d'un corps éthéral.

• **Niveau:** l'estimation du niveau d'un personnage se trouve dans le chapitre "non-Mega", p. 38 et 39.

SOUS ET MATÉRIEL :

Les Mega gagnent plutôt bien leur vie, sans plus. Mais en fait, comme durant les missions ils utilisent l'argent dévolu à ces missions, leurs gains personnels s'accumulent sur des comptes galactiques. Aussi les plus actifs se retrouvent, au bout de plusieurs années, à la tête de petites fortunes.

Cela dit, les sommes et matériels alloués pour les missions sont à l'entière appréciation du MJ, sachant que la guilde des Mega est plutôt radine (avec toutes ces missions à financer!) et limite au minimum le matériel confié en fonction de la difficulté ESTIMEE de la mission (les Mega cassent tout, et d'ailleurs ce sont des héros, ils devraient s'en tirer SANS matériel !). Les Mega sont censés rendre cet équipement en fin de mission, et celui qu'ils reçoivent en début de mission peut donc avoir déjà servi. Enfin, pour des missions





semi-ratées, ou réussies avec beaucoup de casse, les "points de mission" peuvent être divisés par 2 ou plus.

• **Résidence:** après une mission réussie, les Mega se reposent quelques temps, soit sur des planètes de villégiature où ils côtoient des vedettes



de l'Espace Opéra et autres magnats en vacances, soit au contraire sur des planètes sauvages et isolées. Au bout d'une vingtaine de missions, certains peuvent avoir une résidence à eux sur ces planètes.

VISIBILITÉ ET DÉPLACEMENT

Utilisable pour tout jeu de rôle, le tableau qui suit nous a été envoyé par un lecteur, Didier Pain, à Bolbec, Seine-Maritime. En terme de *Mega*, il correspond aux capacités d'un personnage ayant environ 12 dans les caractéristiques P, D, Vi et A, et avançant normalement. Pour un Mega ayant 16 ou plus dans les quatre caractéristiques citées, le MJ peut multiplier les déplacements par 1,5. Il peut faire de même pour la Visibilité, pour les personnages ayant 16 ou plus en Vue. Cette visibilité indique la distance maximum à laquelle il est possible de distinguer et reconnaître une silhouette humaine ou tout objet assimilable.



CONDITIONS / TERRAINS	Vent léger		Vent fort		Tempête		Brouillard		Pluie		Neige	Glace	Chaleur		Canicule	
	V	D	V	D	V	D	V	D	V	D	V	D	V	D	V	D
Plage	500	40	500	30	200	20	4-20	20	20-100	30	20	10	500	50	500	40
Désert	200	30	150	20	50	10	4-20	10	—	—	—	—	300	40	300	20
Lande	500	80	300	60	200	50	4-50	40	50-200	60	40	30	500	80	500	60
Plaine	400	70	350	55	300	50	4-50	40	50-100	50	40	30	400	70	400	55
Marécages	200	30	150	25	100	20	4-30	15	30-100	15	20	10	200	30	200	10
Rochers/ Ruines	30	30	30	30	20	25	4-20	20	20-30	25	20	20	30	30	30	20
Forêt clairsemée	50	60	45	55	40	50	4-30	40	30-50	50	20	30	50	60	50	40
Forêt épaisse	20	30	20	25	15	20	0-10	10	10-20	25	15	10	20	30	15	20
Jungle	15	20	15	20	10	10	0-10	10	10-15	15	—	—	15	20	15	15
Montagne (col) M*	20	40	15	35	10	25	0-10	20	10-20	20	5	10	25	40	25	25
Montagne (esc.) M*	20	15	15	10	10	8	0-10	10	10-20	8	5	5	25	15	25	8
Montagne (col) D*	30	30	30	30	20	20	0-20	15	20-30	15	5	10	30	30	30	25
Montagne (esc.) D*	25	15	25	15	20	10	0-20	8	20-25	10	5	5	25	15	25	12
Grotte	Variation de V et D suivant le matériel d'éclairage et la hauteur du plafond visible (assimilé à Rocher/ Ruines par défaut, catégorie chaleur)															

V = Visibilité en m   D = Déplacement en m/minute
M* = Montée   D* = Descente
Pour les déplacements de nuit, toutes les valeurs sont divisées par 2 sauf Grotte.
Le MJ peut réduire les distances parcourues s'il tient compte de l'encombrement de l'équipement et de l'habillement des personnages.

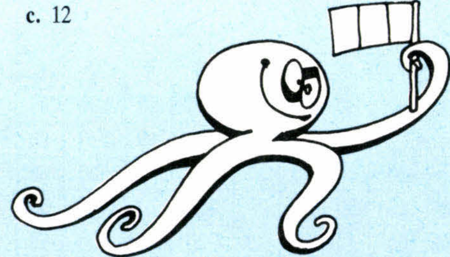
LUDOQUIZ

1 Combien de cases comporte un plateau de bataille navale?

a. 64
b. 81
c. 100

2 Combien de A y a-t-il dans un jeu de Scrabble?

a. 8
b. 9
c. 12



3 De quel pays le Rubik's Cube nous vient-il?

a. Angleterre
b. Hongrie
c. Etats-Unis

Solutions page 115

4 Combien faut-il faire de levées au bridge pour réaliser un petit chelem?

a. 10
b. 12
c. 13

5 En mettant 10 F sur un numéro à la roulette, vous pouvez récupérer

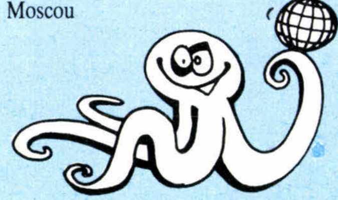
a. 320 F
b. 360 F
c. 370 F

6 "Donjons et Dragons" est inspiré d'une oeuvre de

a. Tolkien
b. Herbert
c. Lovecraft

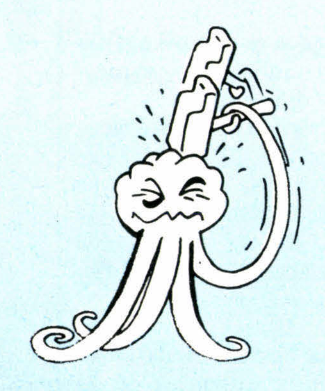
7 Le championnat du Monde d'échecs 1972 s'est déroulé à

a. Manille
b. Reykjavik
c. Moscou



8 Le Monopoly fut officiellement inventé par

a. James Brunot
b. Charles Darrow
c. Maxine Brady



9 "Space Wolf" est un jeu micro pour

a. Apple
b. Thomson
c. Amstrad

10 Le roi de ♣ se nomme

a. Alexandre
b. Charles
c. David

11 Au poker à 52 cartes, quelle chance avez-vous, en tirant 3 cartes à partir d'une paire, de terminer avec deux paires?

a. 14,2 %
b. 16,2 %
c. 28,2 %

12 Au Backgammon, comment appelle-t-on un pion isolé sur une case?

a. un blot
b. un célibataire
c. une ancre

13 De quel pays la canasta est-elle originaire?

a. Italie
b. Turquie
c. Uruguay

14 Oswald Jacoby fut un champion et un auteur célèbre de

a. backgammon
b. bridge
c. poker

15 On doit y reconstituer des silhouettes à l'aide de 7 figurines géométriques. Il s'agit du

a. Tangram
b. Trigon
c. Kensington

16 Combien de pièces l'appartement du "Cluedo" comporte-t-il?

a. 7
b. 8
c. 9

17 "Empire Galactique" nécessite des dés à

a. 6 faces
b. 10 faces
c. 12 faces

18 Le champion d'échecs Max Euwe était

a. docteur en droit
b. ambassadeur
c. professeur de mathématiques

19 Cet empereur romain avait fait aménager son char pour pouvoir y jouer aux dés tout en voyageant

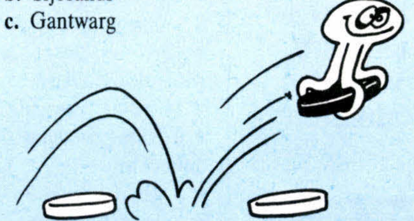
a. Néron
b. Claude
c. Caligula

20 Le champion de bridge Bao Daï, auteur d'un coup resté célèbre, était

a. ambassadeur
b. prince
c. empereur

21 Le champion du monde de dames en titre est

a. Clerc
b. Sijbrands
c. Gantwarg



22 Hinoué, champion du monde d'Othello en 1977 et 1979, est

a. japonais
b. français
c. américain

23 "Miramis" est un jeu de

a. cartes
b. lettres
c. pions

24 La carte maîtresse à la manille est

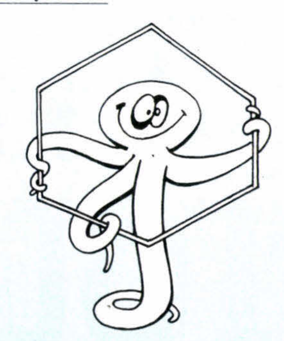
a. le 10
b. le valet
c. l'as

25 A "Diplomacy", le nombre de provinces comprenant un centre de ravitaillement est de

a. 28
b. 32
c. 34

26 Le premier championnat de France de wargames, en 1980, se joua sur

a. VIIe Legion
b. Annexion
c. Heraklios



27 L'auteur de "Bridge dans la ménagerie" est

a. V. Mollo
b. J.M Roudinesco
c. J.P Meyer

28 Le premier champion de Scrabble à avoir gagné les trois épreuves du "Grand Chelem" (Vichy, championnat de France, championnat du Monde) fut

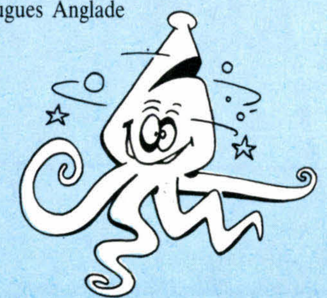
a. M. Duguet
b. V. Labbé
c. J.M Bellot

29 Laquelle de ces pièces n'existe pas au Xiang Qi?

a. la reine
b. la tour
c. le cavalier

30 Dans le film "La diagonale du Fou", le rôle du dissident, challenger du champion du monde, était interprété par

a. Michel Piccoli
b. Alexandre Arbatt
c. Jean-Hugues Anglade



VARIANTES TOUS RISK

C'est presque un grand classique, et l'un des jeux de société les plus populaires dans le monde. Vous n'y avez jamais joué ? Comblez immédiatement cette grave lacune ! Mais si au contraire, vous pensez être rassasié de votre « vieux » Risk, essayez les quelques variantes que nous vous proposons. Peut-être retrouverez-vous le goût du Risk.



nombre de joueurs: de 3 à 6 (variante pour 2 joueurs)
matériel:
- un planisphère, représentant les 6 continents divisés en 42 territoires;
- 42 cartes "territoires" accompagnées de 2 jokers;
- 14 cartes "objectifs";
- 6 boîtes de pions de 6 couleurs différentes;
- 3 dés rouges et 2 dés bleus;
- 1 livret de règles.

but du jeu: pour chaque joueur, atteindre l'objectif qui lui est fixé au hasard au début de la partie.

début de la partie:
en début de partie, chaque joueur reçoit les pions "armées" d'une couleur et des cartes territoires. Les joueurs placent immédiatement une armée de leur couleur sur chacun des territoires qui leur sont attribués.

objectif:
chacun tire secrètement une carte qui lui indique l'objectif qu'il doit atteindre pour gagner: *vous devez détruire les armées bleues (ou conquérir 24 territoires si vous avez les armées bleues)... Vous devez conquérir l'Asie et l'Amérique du Sud... Vous devez conquérir 24 territoires au choix...*

le jeu:
chaque joueur accomplit à son tour les trois phases suivantes dans l'ordre:
- forces armées (renforts): il reçoit autant d'armées qu'il a de fois trois territoires, plus des armées supplémentaires, s'il contrôle un (ou des) continent entier.

Enfin, il peut échanger des cartes territoires (qu'il a reçues au début ou à chaque fois qu'il a conquis un territoire) contre des pions armées. Il peut placer ses nouvelles armées à son gré dans ses territoires.
- combats: le joueur peut attaquer avec les armées d'un territoire celles d'un territoire voisin.
- déplacements: le joueur peut déplacer les armées d'un territoire vers un territoire voisin lui appartenant.

commentaires:
la phase de renfort est le temps de réflexion stratégique où le joueur va décider où attaquer et sur quels territoires laisser des armées en défense. S'il vaut mieux s'attaquer à un gros bastion ennemi ou au contraire essayer de rafler plusieurs territoires peu défendus.

Puis, il va mener ses combats qui sont résolus aux dés par une simple comparaison dé à dé. L'attaquant peut engager jusqu'à trois armées (et donc lancer 3 dés), alors que le défenseur est limité à deux, (mais l'égalité lui est favorable). Les lancer de dés successifs vont peu à peu épuiser les armées du défenseur (parfois celles de l'attaquant...) et le territoire est conquis lorsque le défenseur n'a plus d'armée.

Ces phases de combat sont souvent excitantes et dans la frénésie de la victoire ou dans l'entêtement devant des dés récalcitrants, les joueurs "oublient" facilement leur résolution stratégique.

Risk est donc un jeu où se marient agréablement réflexion stratégique et suspens dû au hasard.

Les éléments de stratégie seraient bien simples si le but à atteindre était commun à tous les joueurs. Mais l'objectif individuel et secret oblige à la subtilité de la stratégie discrète. Tout l'art étant d'amener une posi-

tion qui permettra l'offensive finale, tout en ayant l'air de seulement contrer les autres adversaires.
Les deux écueils à éviter sont: soit tenter l'ultime offensive trop tôt et échouer près du but, soit attendre trop longtemps le coup sûr et se laisser coiffer au poteau.
Signalons au passage que le jeu est bien servi par un matériel efficace et bien pensé:

- les cartes territoires servent aussi pour former des combinaisons pour les renforts.
- des pions pratiques n'occupent que peu de place sur le plateau, tout en étant faciles à manipuler.
- les boîtes pour les ranger facilitent les nombreuses manipulations.

En conclusion, ce matériel riche, ces règles simples mais néanmoins "suffisantes" font de *Risk* un jeu qui se prête bien à des... variantes.

VARIATIONS SUR... RISK

Ces petites règles additives peuvent être jouées indépendamment les unes des autres, mais on peut parfois en grouper quelques-unes pour la même partie. Attention cependant à ne pas faire de la "mayonnaise" en les incorporant toutes ensemble: le mélange risquerait d'être fort indigeste!

1. Conférence de Yalta

jeu normal: au début du jeu, les joueurs reçoivent au hasard les cartes territoires qui leur indiquent où ils vont devoir placer leurs armées.
variante: nous proposons deux options qui vont leur permettre d'essayer, par le biais d'échanges, d'améliorer leur situation initiale.

- Option 1: les joueurs étalent, face visible, leurs cartes territoires. Ils disposent de trois minutes d'échanges "libres" entre eux; les cartes peuvent être échangées séparément ou par lots.
- Option 2: les joueurs tiennent leurs cartes secrètes et les classent par continents. La phase d'échange, limitée à trois minutes, commence alors.

- Les joueurs s'échangent des lots de un ou plusieurs cartes territoires qui doivent forcément être du même continent.
- Ils annoncent le nombre de cartes qu'ils désirent échanger, mais ne révèlent pas le nom du continent auquel elles appartiennent.
- Le joker peut être compté comme une carte de n'importe lequel des continents.
- Il n'y a pas d'ordre, ni de tour de jeu: c'est la foire d'empoigne.

2. Mobilisation générale

jeu normal: chacun, à son tour, reçoit des renforts juste avant d'engager les combats.
variante: les renforts arrivent plus régulièrement sur la carte et on évite les à-coups d'offensives successives. Ils s'obtiennent par des combinaisons constituées à partir des territoires occupés et tous les joueurs les reçoivent et les placent en même temps, à la fin de chaque tour.
Les joueurs ont étalé devant eux, face visible, les cartes territoires correspondant à ceux qu'ils occupent. (Chaque fois qu'ils conquièrent un nouveau terrain, ils prennent donc la carte correspondante à son ancien propriétaire).

A la fin d'un tour de jeu (quand tous les joueurs ont joué une fois), chacun s'efforce de former des combinaisons avec ses cartes.

- une combinaison est formée par trois cartes: une carte de chaque type : canon, fantassin, cavalier (le joker remplaçant n'importe laquelle des trois).
- La même carte ne peut servir que dans une seule combinaison.
- Chaque combinaison rapporte six armées, réparties sur un ou plusieurs territoires de la combinaison.

Cette règle ne supprime pas les renforts dus aux continents.

3. Risques calculés

Cette méthode engendre des combats pleins de suspens où le joueur doit, pour réussir les plus beaux coups, allier audace et chance.
Le combat se déroule de la manière suivante:

- l'attaquant annonce le nombre d'armées qu'il engage (au maximum son total d'armées moins une).
- le défenseur fait ensuite de même (il peut engager toutes ses armées).
- chacun lance deux dés à 6 faces.
- on calcule alors les totaux: résultats dés + armées engagées.

*Si total Attaquant > total Défenseur. Le Défenseur perd les armées qu'il a engagées.
*Si total Défenseur > total Attaquant. L'Attaquant perd les armées qu'il a engagées.

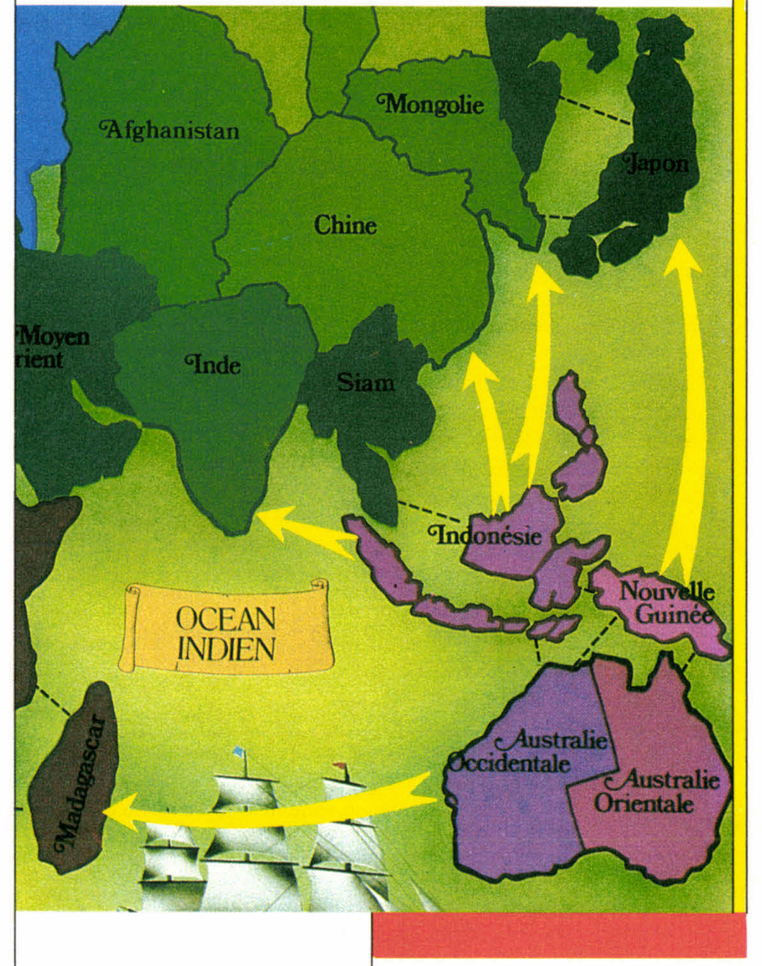
*Si total Attaquant = total Défenseur. Les deux perdent les armées engagées (on en laissera une appartenant au Défenseur si les pertes devaient laisser le territoire vide.)

S'il reste encore des armées appartenant au Défenseur, l'Attaquant peut recommencer un autre combat.
S'il ne lui en reste plus, l'Attaquant occupe alors le territoire avec le nombre d'armées qu'il a engagées.

4. Pouvoir continental

Il est vrai qu'un joueur tenant la totalité d'un continent prend une petite option pour la victoire. Encore faut-il pouvoir le conquérir! Chaque joueur va, de par sa position sur le terrain, gagner un pouvoir lié au continent qu'il occupe, même partiellement.
Le pouvoir est effectif lorsqu'au début de son tour on possède la majorité des territoires d'un continent (la moitié des territoires + 1).
*L'"Européen": son rayonnement culturel lui donne droit à une carte territoire gratuite. (A la fin de son tour de jeu, il tire une carte s'il n'a pas conquis au moins un territoire, deux dans les autres cas.)
*l'"Africain": son pouvoir du Vaudou lui permet de "souffler" par magie trois armées réparties sur

Dans le "Pouvoir continental", l'Océanien peut attaquer par la mer, grâce à ses pirogues : l'Inde, la Mongolie, la Chine, le Japon, Madagascar. Tout dépend de son lieu de départ.



n'importe quel(s) territoire(s) ennemi(s). (Il ne peut pas laisser un territoire à sans aucune armée).
*L'"Asiatique": la prolifération lui permet d'obtenir une armée supplémentaire sur chaque territoire d'Asie.
*L'"Américain du Sud": pour étendre la "Revolución" peut, sur les territoires ennemis sur lesquels il va combattre, retourner une armée en sa faveur. Elle sera ôtée de ce territoire et rejoindra ses armées attaquantes après avoir pris leur couleur. (Son pouvoir ne prend pas effet sur un territoire possédant une seule armée.)
*L'"Océanien": ses pirogues lui permettent d'attaquer par la mer, en partant d'Indonésie: l'Inde, la Chine, la Mongolie (en plus du Siam). En partant de Nouvelle-Guinée: le Japon. En partant de l'Australie Occidentale: Madagascar.
*L'"Américain du Nord": sa suprématie technique lui permet de relancer un dé lorsqu'il attaque. Il ne retient que le meilleur résultat.

5. Troupes aéro-portées

Petit ajout qui pimente la partie par des mouvements surprises, qui facilite la réalisation des objectifs: détruire les armées d'un joueur; mais ceci complique la défense des grands continents.
Au lieu de mener une offensive avec un groupe de pions pris sur un même territoire, on peut les embarquer en avion (on les place devant soi, sur le bord de la carte). Ce groupe d'armées n'interviendra pas ce tour-là. On inscrit secrètement le territoire de leur destination: ils y débarqueront forcément le tour suivant, et y combattront jusqu'au bout.
On ne peut faire qu'un embarquement en avion par tour, mais cette action n'exclut pas les attaques habituelles par "voie terrestre". On pourra, évidemment, par souci de réalisme, limiter la portée de ces interventions, par exemple aux deux continents voisins.

6. L'"hécatombe"

On ne ressuscite plus les morts! Toute armée détruite lors d'un combat est définitivement éliminée. En plus de ses armées sur le terrain, au départ, chacun ne possède que 35 armées en réserve.
Gagne celui qui réalise son objectif ou, quand il n'y a plus de possibilité d'attaque, celui qui a le plus de territoires.

7. Les prisonniers de guerre

La situation de départ est la même que dans la variante précédente "hécatombe". Mais, quand un joueur détruit des armées, il les capture et les met dans sa boîte.
Il faudra prévoir une petite phase d'échanges de prisonniers en début de tour. (Tous les "taux" d'échange sont permis).

8. Prime de Risk

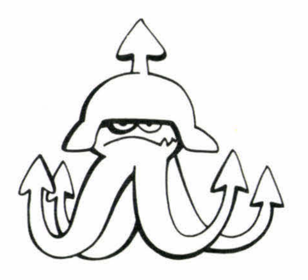
Cette petite variante va inciter les joueurs à faire sauter les blocages organisés par certains pour conserver leur continent.
Quand un joueur conquiert au moins un territoire sur un continent occupé par un seul joueur (l'empêchant ainsi de prendre ses renforts), il choisira la carte territoire qu'il aurait dû tirer.

9. Front unique

Un tour de jeu de *Risk* peut être long (surtout à 6 joueurs). Pour donner plus de rythme à l'action et pour que votre tour de jeu revienne très vite, on privilégiera cette méthode.
Chaque joueur ne peut faire qu'une seule offensive par tour, en partant d'un seul territoire. Ce groupe d'armées peut continuer sa percée tant qu'il est vainqueur.

10. L'Antigénocide

Certains joueurs n'aiment pas "sentir" qu'un adversaire est là pour les détruire. D'autres parviennent à gagner de justesse avec une seule armée et se seraient fait écraser s'ils n'avaient pu atteindre leur objectif à ce tour. Cette variante, qui attisera moins les conflits familiaux, va les satisfaire!
Supprimer les 6 objectifs: "Détruire les...", en les remplaçant par les 6 objectifs suivants:
- conquérir l'Asie et l'Océanie et les garder pendant un tour.
- conquérir l'Europe et l'Afrique et les garder pendant un tour.
- conquérir l'Amérique du Nord et du Sud et les garder pendant un tour.
- conquérir trois continents de son choix.

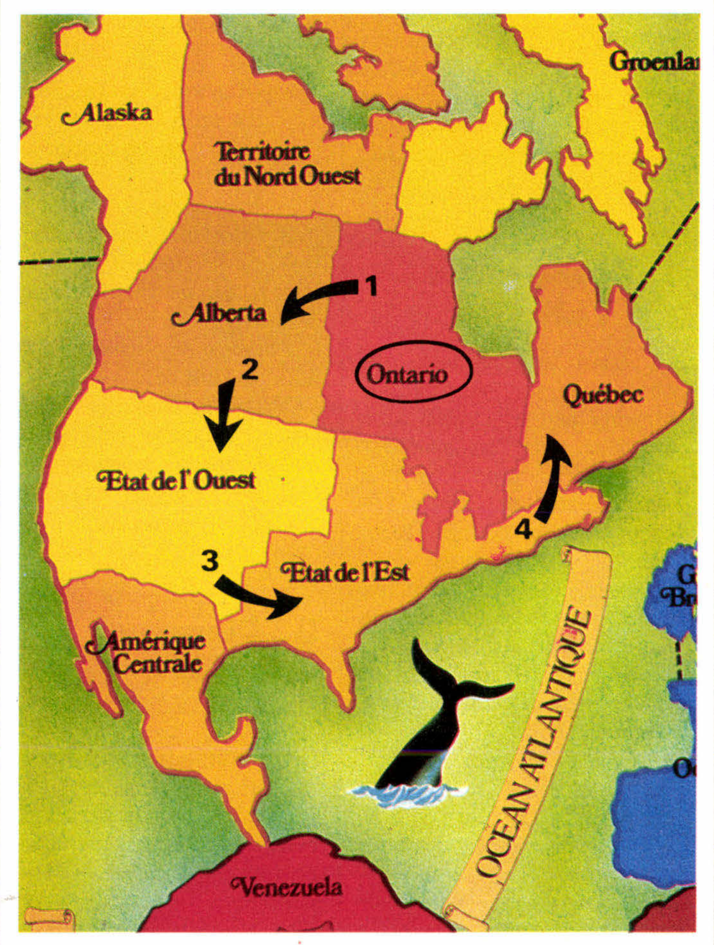


- conquérir vingt-quatre territoires.
- conquérir dix-huit territoires et occuper chacun d'eux avec deux armées au moins.

11. L'égalité des armes

Pourquoi trois canons ne donneraient que quatre armées alors que trois cavaliers en donnent huit?
Quelle que soit la combinaison de trois cartes que vous avez en main, elle vous rapporte dix armées.

La variante "Front unique" oblige le joueur à bien prévoir les étapes de son offensive. Ici, l'Ontario commençant par envahir l'Etat de l'Est, se serait trouvé obligé de choisir entre le Québec et l'Etat de l'Ouest, ne pouvant scinder son offensive.



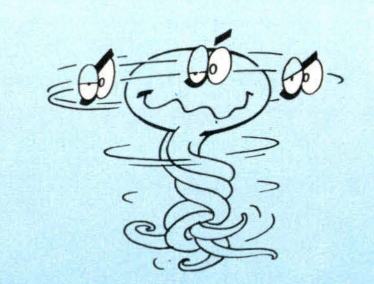


SUR MINITEL

LE HIT B.D
DOCTEUR CIRCUS
LES JEUX, LES INFOS
LES PETITES ANNONCES
LE FORUM DES
RENCONTRES
ETC...

TEL : 36.15.91.77 CODE CIRCUS

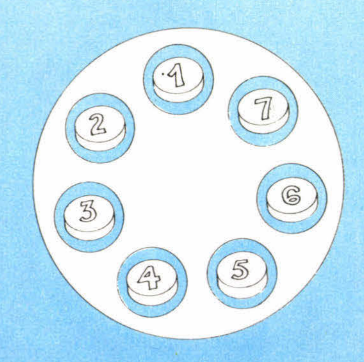
TROIS P'TITS TOURS



Cette fois-ci, pas de calculs... Six problèmes de parcours circulaires mettant en jeu des mécanismes très différents. Les longueurs des déplacements ne sont plus guidées par le hasard, mais par la valeur des objets ou la situation du jeu,... et de vos choix, évidemment.
Jeux d'élimination, de permutation ou de remplissage, peu importe, le plaisir reste le même. Ces problèmes sont loin d'être insurmontables. Apprenez d'abord à bien manier le mécanisme, le reste viendra tout seul.

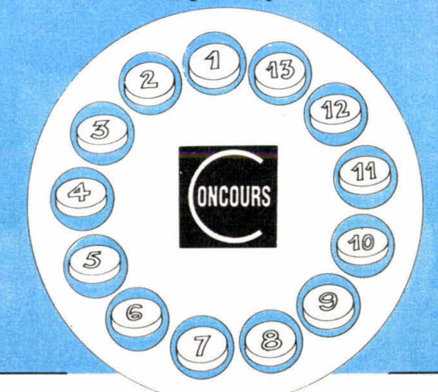
PERMUTATIONS CIRCULAIRES

Sept pions numérotés de 1 à 7 sont placés dans l'ordre inverse de celui des aiguilles d'une montre sur les sept cases d'un plateau circulaire. Le but du jeu: les remettre dans leur ordre croissant, mais cette fois dans le sens de celui des aiguilles d'une montre.
Pour ce faire, on choisit un pion et on le déplace d'autant de cases que l'indique son numéro dans le sens de celui des aiguilles d'une montre. A la fin de son déplacement, il occupera la case d'arrivée et le pion qui occupait précédemment cette case sera automatiquement transféré sur la case laissée libre par le pion déplacé.
Il existe une solution en 9 coups. Saurez-vous la retrouver. Existe-t-il une solution plus rapide? Attention, en fin de partie, peu importe la case où commencera la série 1-2-3-4-5-6-7, l'essentiel étant que les numéros aillent croissant dans le sens de celui des aiguilles d'une montre. Dans ce problème, un même pion peut être déplacé à l'occasion de deux coups consécutifs.
Ça y est, vous êtes bien entraînés?
Eh bien, vous pouvez vous lancer à l'assaut de notre super-défi.



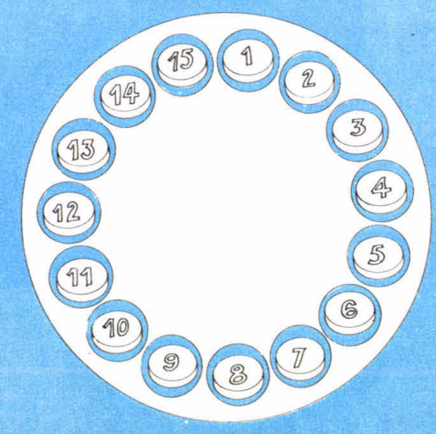
SUPER-DEFI

Les règles sont identiques au casse-tête ci-dessus mais ici vous avez à inverser l'ordre de 13 jetons ! Trouvez le minimum de coups nécessaires. Nous espérons tout de même que cet horrible casse-tête ne vous gâchera pas vos vacances.



ELIMINATION A L'AMERICAINE

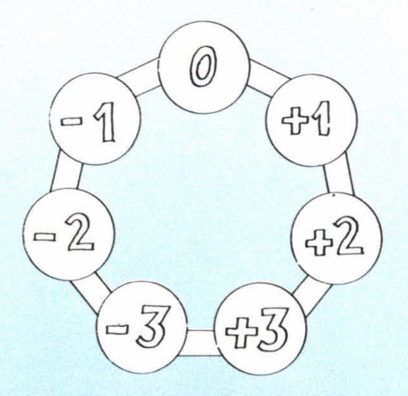
Un plateau circulaire comporte 15 cases. Sur chacune d'elles, est placé un pion numéroté de 1 à 15.
Un pion ne peut se déplacer que dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se déplace d'autant de cases (vides ou occupées) qu'indique son numéro. Mais attention, il ne peut se déplacer que si la case d'arrivée est elle-même occupée par un pion. Ce dernier pion est alors retiré du jeu et le pion déplacé prend sa place.
Le but du jeu: comme pour le solitaire, éliminer un à un tous les pions de manière à ce qu'il n'en reste qu'un en fin de partie.



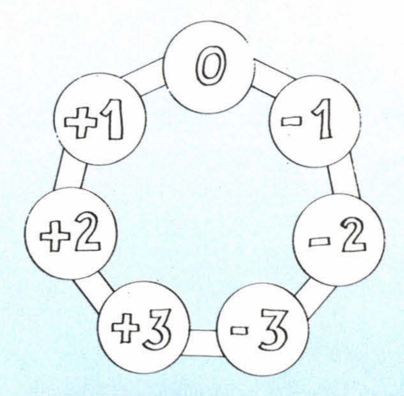
Une dernière précision: le pion qui vient de se déplacer ne peut se déplacer au coup suivant. En revanche, il peut être éliminé.

REACTION EN CHAINE

La molécule heptacyclique de gauche est composée de sept atomes. Chacun d'eux a un potentiel soit positif, soit négatif, soit nul.
Si on excite un de ces atomes non nuls, il se déplacera d'autant de liaisons que l'indique son potentiel, dans le sens des aiguilles d'une montre s'il est positif, dans le sens inverse s'il est négatif. Arrivé en fin de course, l'atome déplacé excite l'atome placé sur le site d'arrivée qui à son tour va se déplacer en fonction de ses caractéristiques (sens et potentiel). L'atome déplacé prenant la position de celui qu'il vient d'exciter et ainsi de suite. La réaction en chaîne se terminera dans les deux cas suivants :
- le dernier atome excité arrive sur le site 0. Il détruit la neutralité de la molécule qui explose;



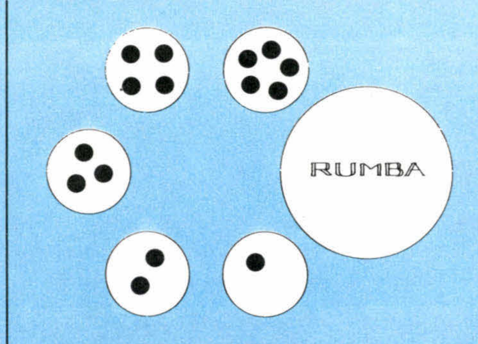
- le dernier atome excité arrive sur le site laissé libre par l'atome excité au début de la réaction. Dans ce cas, la réaction en chaîne est terminée et on a obtenu une nouvelle molécule différente de la précédente.



Une nouvelle réaction en chaîne peut être provoquée en excitant un des six atomes non nuls. Le but du jeu: après plusieurs réactions en chaînes successives, obtenir la molécule de droite, symétrique de celle de gauche.

VARIATIONS SUR LA RUMBA

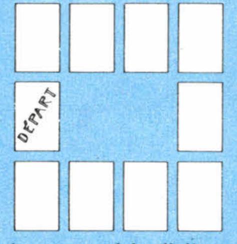
Cette réussite s'inspire du jeu russe, la *Tchouka*, dont nous avons aménagé la répartition de départ des billes pour en faire un casse-tête... pas si facile que ça!
Le jeu est composé de cinq alvéoles contenant chacun un nombre différent de billes et d'un sixième plus grand, vide au départ et appelé la Rumba.
Le déroulement du jeu est simple: on choisit un alvéole autre que la Rumba; on retire toutes les billes qui s'y trouvent et dans le sens des aiguilles d'une montre, on les distribue une à une dans chacun des alvéoles suivants, y compris la Rumba, en commençant par l'alvéole suivant immédiatement celui qui a été choisi.
Une fois la distribution terminée, on retire toutes les billes contenues dans l'alvéole d'arrivée, y compris celle que l'on vient de déposer et on exécute une nouvelle distribution comme indiqué ci-dessus. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le coup soit terminé.
Le coup se termine dans chacun des cas suivants:
- la dernière bille distribuée tombe dans un



alvéole vide autre que la Rumba. Vous avez alors perdu et il faut tout reprendre à zéro;
- la dernière bille tombe dans la Rumba: la partie continue. Vous passez au coup suivant en choisissant un alvéole non vide autre que la Rumba, point de départ d'une nouvelle série de distributions.
Le but du jeu est d'amener les 15 billes dans la Rumba. La solution est unique. La trouverez-vous?

TOUR DE CARTES

Vous disposez d'un paquet de 10 cartes à jouer d'une même couleur allant de l'As au 10.
Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée. Posez la carte du dessus de votre paquet sur la case départ et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases indiquées par la valeur de la carte précédemment posée.
Sur la case d'arrivée, placez maintenant la carte qui est devenue celle du dessus de votre paquet et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases indiquées par la valeur de la carte précédemment posée. Et ainsi de suite, à chaque fois que vous aboutissez sur la case d'arrivée, posez-y la carte supérieure de votre paquet restant etc.



Le jeu s'arrêtera quand la dixième carte du paquet sera posée.
Si au cours d'un déplacement, celui-ci se termine sur une case déjà occupée, cette case recevra une carte supplémentaire, mais ce n'est pas le but recherché.
Le but du jeu: arriver à poser les 10 cartes sur le plateau à raison d'une seule par case. C'est possible.
Pour ce faire, quel doit être l'ordre des cartes dans le paquet initial en partant de la carte supérieure? Il existe plusieurs solutions.

ET PUIS S'EN VONT

Solutions dans le prochain numéro.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-six mots cachés? On peut, ici conjuguer.

PEN-E
MA-RIE
TOR-E
TAN-ER
PO-TIQUE
-IRAGE
MA-DIS
DEG-ISE
-OULAGE
LI-ER



COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, Y, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées). Saurez-vous trouver les nouveaux mots?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	I	S						
	N	A	O	S					
Y	S	O	C	L	E				
	R	A	S	A	G	E			
	E	P	O	N	G	E	R		
	C	A	N	A	L	I	S	E	

LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, ACE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord N, puis O, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	A	C	E						
N									
O									
M									
N									
I									
R									

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, PROPRES scrabble sur les lettres de OUATE, et LOGETTE sur les lettres de URNES.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles?

PROPRES + O =
PROPRES + U =
PROPRES + A =
PROPRES + T =

PROPRES + E = (**)
LOGETTE + U =
LOGETTE + R =
LOGETTE + N =
LOGETTE + E =
LOGETTE + S =

Les astérisques signalent le nombre de solutions possibles.

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

E E I F O R R S T: Le .... aime les cafés bien .....

E E I N R R T: Ce ..... est un propriétaire ....

A A C E I L M S: Ces ... ..que vous m'offrez témoignent de vos intentions ....

A A C E I L L N: Evitons toute ....avec cette .... !

A A E P P R T: Il s'......... à enjamber le ....

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. Cinq lettres, cela semble facile a priori; essayez cependant de les trouver tous... (On ne conjugue pas).

HATE + T =

OTER + A =

AINE + P =

LEUR + M =

LUNE + F =

COIS + D =

DOUE + N =

NOUS + C =

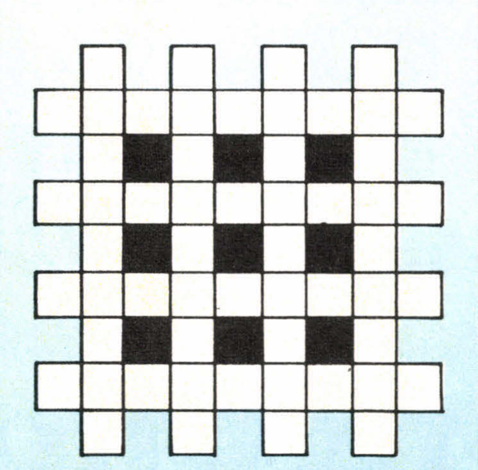
ŒUF + R =

ELUE + P =

Solutions page 115

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons).



Horizontal:
1. A E E I O P R T U (2)
2. A E I M N O R S T (4)
3. A A B E E I L L N
4. A E E E G M N R T (3)

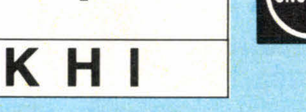
Vertical:
1. E E G I L O R S T (2)
2. A A B E E L R S T
3. A A C E N O P S S
4. A A E I L N O T T

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres.

Exceptionnellement, pour les deux premiers "coq à l'âne", qui font partie du Concours n° 40, nous ne vous donnons pas d'indication sur le nombre d'étapes nécessaires... *

Z O O
?
K H I



K S I
?
I F S



G R U E
D R U E
D O U E
B O U E
B O R E
B U R E
B U S E

A L G U E
A I G U E
L I G U E
L I G N E
V I G N E

P I E D

F O O T

* Ne sont autorisés que les mots écrits en capitale et en gras dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1986*, ainsi que leur pluriel ou leur féminin et les différentes formes verbales.

L'ÉCHEC

STRATEGIES

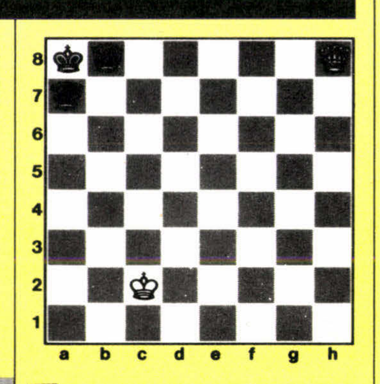
PERPETUEL



La meilleure défense, dit-on, c'est l'attaque. En l'occurence, l'une des principales armes défensives consiste à attaquer le Roi de l'adversaire. Bien que l'échec au Roi soit souvent mauvais quand il est gratuit, car il ne fait que mettre le Roi adverse à l'abri, il a l'avantage de limiter les possibilités adverses de répliques. Il arrive ainsi qu'en parant un échec au Roi, on ne puisse éviter un échec au coup suivant. La situation est alors celle de « l'échec perpétuel » entraînant donc la répétition de coups et, évidemment, la partie nulle.
L'échec perpétuel survient fréquemment dans la pratique avec un effet spectaculaire dans la majorité des cas, car il sous-entend de la violence autour du Roi.
Les exercices qui suivent feront appel à votre « instinct de conservation ». Il se manifestera par des contre-attaques de désespoir aboutissant à l'échec perpétuel ». Bon courage !

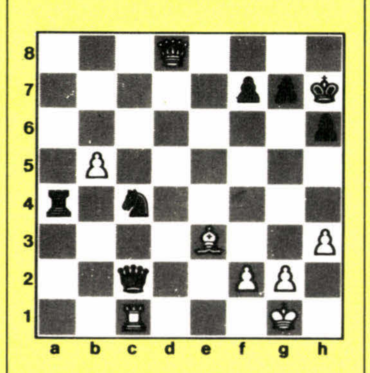


On a du mal à y croire, mais il y a bien échec perpétuel.



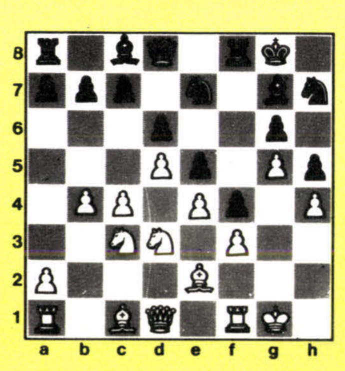
1 *Les blancs jouent et font nulle*

Comment imposer la nullité ?



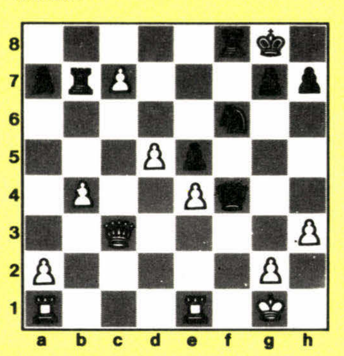
2 *Les noirs jouent et font nulle*

De la violence pour une issue pacifique…



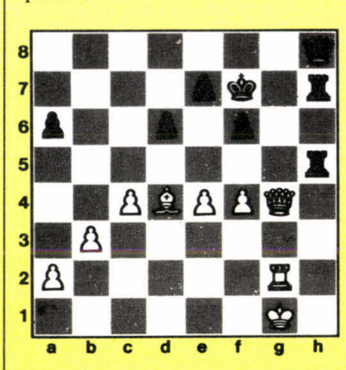
3 *Les noirs jouent et font nulle*

Arrêtez la marée montante des pions blancs !



4 *Les noirs jouent et font nulle*

Les blancs ont perdu la « qualité ». Comment évitent-ils de perdre la partie ?



5 *Les blancs jouent et font nulle*

Avec deux pions de moins, l'avenir des noirs paraît sombre. Pourtant...



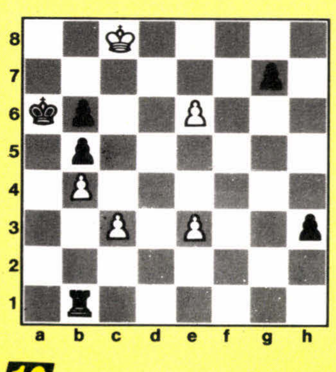
6 *Les noirs jouent et font nulle*

Comment les blancs desserrent-ils l'étreinte ?



9 *Les blancs jouent et font nulle*

Un sauvetage subtil et drôle.



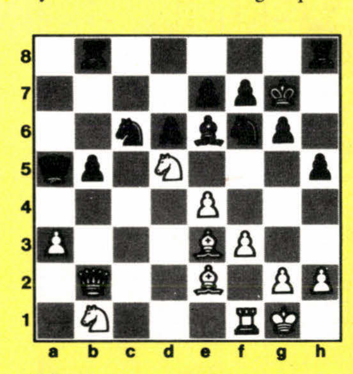
12 *Les blancs jouent et font nulle*

A peine croyable, le coup trouvé par les blancs.



7 *Les blancs jouent et font nulle*

Il y a aussi des nullités magnifiques.



8 *Les blancs jouent et font nulle*

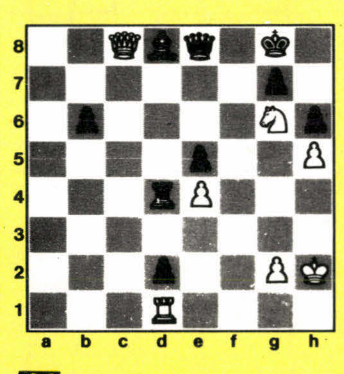
Trouvez l'explosion qui amène à la paix.



10 *Les blancs jouent et font nulle*

Solutions page 115

Profitez de ce Cavalier si bien placé !



11 *Les blancs jouent et font nulle*

G R A N D S   C L A S S I Q U E S



La partie de ce numéro est souvent appelée « La Nulle Immortelle » par analogie avec le fameux « Immortelle » Andersen-Kieseritzky ou « Toujours Jeune » Andersen-Dufresne. Effectivement, on n'oublie pas l'effet produit par sa vision.

Blancs : Hampe ; Noirs : Meitner
Jouée à Vienne en 1872.
Ouverture Viennoise.

1. e4, e5 ; 2. Cc3, Fc5 ; 3. Ca4, F×f2+
(les noirs veulent réfuter le troisième coup, disharmonieux, des blancs et sacrifient une pièce. Objectivement la retraite 3. ... Fe7 valait mieux).

4. R×f2, Dh4+ ; 5. Re3 !
(les autres coups perdaient le Ca4 : 5. Re2?, D×e4+ et 6. ... D×a4, ou bien 5. g3?, D×e4 et les noirs attaquent simultanément deux pièces).

5. ...Df4+ ; 6. Rd3, d5 ! ; 7. Rc3 !
(de nouveau, la meilleure défense qui tente d'évacuer le Roi vers des contrées plus calmes).

7. ...D×e4 ; 8. Rb3
(non pas 8. b3??, Dd4 mat).

8. ...Ca6
(menaçant 9. ...Db4 mat).

9. a3
(ainsi les blancs s'apprêtent-ils à jouer 10. Cc3, puis 11. Ra2 avec une sorte de roque artificiel et la consolidation de leur avantage matériel).



9. ...D×a4+!!
(une surprise de taille).

10. R×a4, Cc5+ ; 11. Rb4, a5+!
(nouveau sacrifice d'aspiration).

12. R×c5, Ce7!
(envisageant 13. ...b6+ suivi de 14. ...Fd7 mat).

13. Fb5+, Rd8 ; 14. Fc6!
(pour que le Roi puisse fuir vers a4 sans se faire mater par Fd7).

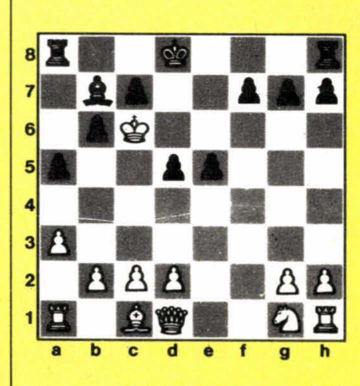
14. ...b6+ ; 15. Rb5, C×c6! ;

16. R×c6!
(et non 16. Ra4?, Cd4! avec l'idée 17. ...b5 mat).

16. ...Fb7+!!
(la pointe, superbe, pour faire nulle. En effet, sur 17. R×b7? suivrait 17. ...Rd7! ; 18. Dg4+, Rd6! avec la menace imparable 19. ...Thb8 mat).

17. Rb5, Fa6+ ; 18. Rc6!
(18. Ra4?, Fc4! et 19. ...b5 mat ne peut être paré).

18. ...Fb7+! Nulle par échec perpétuel.





LE FRANCAIS TEL QU'ON LE PARLE...

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Continuons la rubrique commencée dans le numéro précédent. Voici une liste de mots populaires valables au Scrabble, mais que vous auriez peut-être hésité à jouer...

CHIALER, v.i
CHIALEUR,euse
CHIANT,e
CHICHI
CHICOT
CHIENLIT
CHIER, v.t
CHINER, v.t
CHIOTTES
CHIPER, v.t
CHLEUH, e
CHOPER, v.t
CHOUIA, s
CHOURINER, v.t (suriner)
CHOUTE
CIAO, inv.
CIBOULOT
CINOCHE
CLABOTER, v.i (mourir)
CLAMSER, v.i
CLANDÉ (bordel)
CLEBARD
CLEBS
CLODO
CLOPE
COLLABO
CON
CONDE (flic)
CONNE
CONNERIE
COQUARD ou COQUART
CORNARD
COSSARDE
COSTARD
COUILLE
COUILLON
COURSER, v.t
CRAMER, v.t
CRAVATER, v.t
CRECHER, v.i
CREVARD
CRICRI (grillon)
CRINCRIN
CROUTER, v.t (manger)
CUCUL, inv.
CUITER (se)
DADA
DÉBECTER, v.t
DÉBINER (se)
DÉBINEUR, euse
DÉCONNER, v.i
DÉGOISER, v.t
DÉGOMMER, v.t
DÉGOTER, v.t ou DÉGOTTER, v.t
DÉGUEULER, v.t
DÉMERDER (se)
DÉPIAUTER, v.t
DÉPUCELER, v.t
DER inv.
DINGUE
DINGUER (1)
DONDON
DOUDOUNE
EMMERDER, v.t
ENDEVER (1)
ENGROSSER, v.t
ENGUEULER, v.t

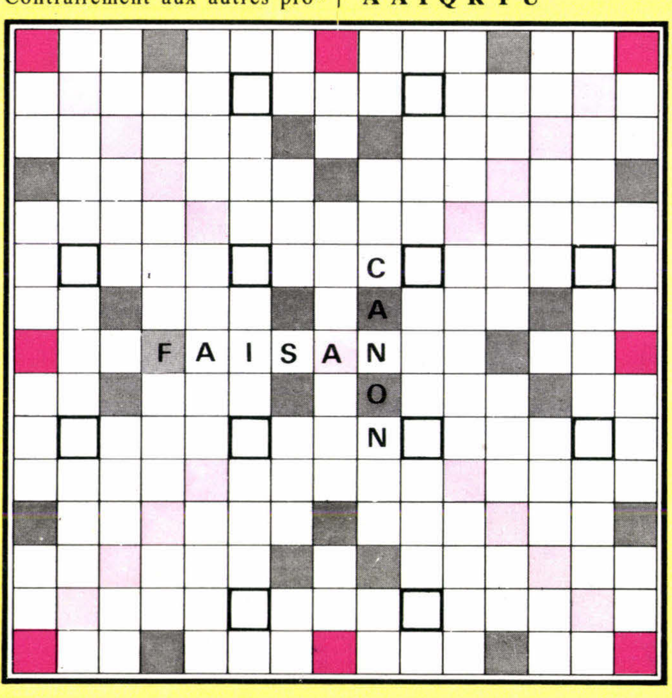
(1) uniquement infinitif.

(à suivre)



Cette rubrique concerne la partie libre (dite “formule en famille”). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

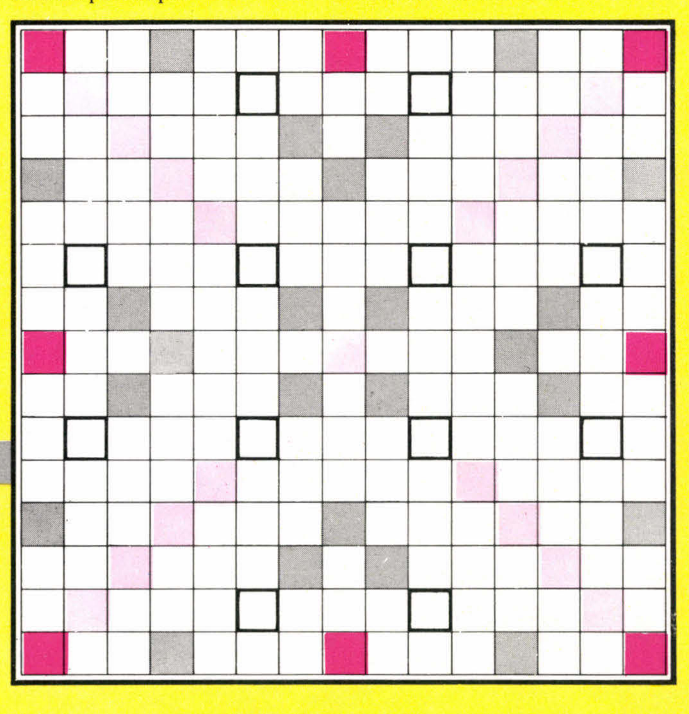
Que jouez-vous avec:
A A I Q R T U



PARTIE PREPAREE

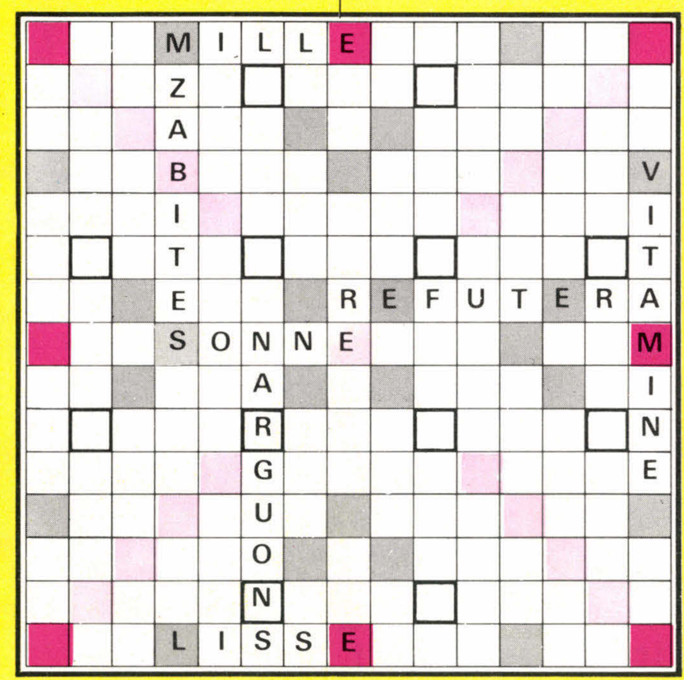
Dans cette partie préparée par le champion québécois Mario Buteau, il vous faudra à chaque fois trouver un scrabble. Jouez-la comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup...

1. C E E H O R S
2. E E I M M N S
3. A B E R U V X
4. A I J P R R U
5. A D E I N T T
6. E E F I I N V
7. A D E N O S U
8. A E G N O P T
9. E L L N S S U
10. A E E I M S ?
11. E H Q T U Y ?
12. E G I L L T Z
13. A C I L O T U





"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 18 Benjamins. Lesquels?



ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée au Pentathlon ludique des Grandes Ecoles, le 24 mai dernier. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

1e: Bruno Bloch (Ecole des Mines, Paris): 882 points
2e: B. Lacoste (Centrale, Paris): 825 points
3e: H. Chevallon (Sup'Aéro): 816 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A E E F L N R			
A M N R S S U	ENFLERA	H2	78
A B E L P P S	SURMENAS	6D	63
A E G I N S S	PAPABLES	J5	66
C E I N O U W	SAIGNEES	11E	86
C E O U + I R U	IWAN	E9	33
I U + L R T U V	COEUR	1D	63
U L T + I R T U	VIRUS	K2	24
L T + A E S V X	AUTRUI	8J	21
L T + E G H R U	VEXAS	13B	48
G L R T + I M O	EUH	2D	33
– E E H N N O ?	GIGOT	H11	24
A E F O O Q R	HONNETE(S)	15C	61
A O O Q + D M Z	FER	L3	26
A D Q + A B L O	ZOOM	5B	36
D L O Q + E J L	BAVA	N4	18
C E I I K L ?	JOULE	N6	30
I + A E L T T T	(N)ICKEL	O10	58
T T T + E M Q Y	ALIZE	B2	32
– A E D D T T T	MYE	A6	42
A D D T T + I T	TEK	13M	24
	DOTAIT	9E	17
	TOTAL		883

Solutions page 116

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple** — **mot double** — **mot triple**

? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

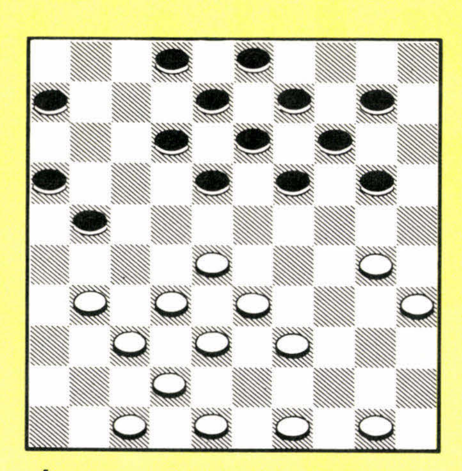
LES JUNIORS ATTAQUENT

STRATÉGIES

En décembre dernier s'est déroulé à Puget-sur- Argens (Alpes Maritimes), le championnat du monde juniors. Cette compétition mettait aux prises 16 participants représentant neuf pays (deux joueurs d'URSS, des Pays-Bas, de France, d'Italie, de Côte d'Ivoire, du Surinam et un joueur des USA et du Mali). Le titre, encore une fois, n'a pas échappé aux joueurs soviétiques qui s'emparent d'ailleurs des deux premières places : Valners (26 points) devant son compatriote Scharzman, à un point.
La surprise a été constituée par la performance des joueurs africains : 4e Zeba (Côte-d'Ivoire), 5e Ba (Mali) et 6e Camara (Côte-d'Ivoire). Ils ont réussi à s'intercaler entre les Néerlandais Budé 3e avec 24 points et Wesselink 7e avec 18 points. Quant aux Français, ils ont obtenu un résultat très moyen : Bader et Delhom terminent 9e et 10e avec 14 points. Laissons à présent la place aux parties...

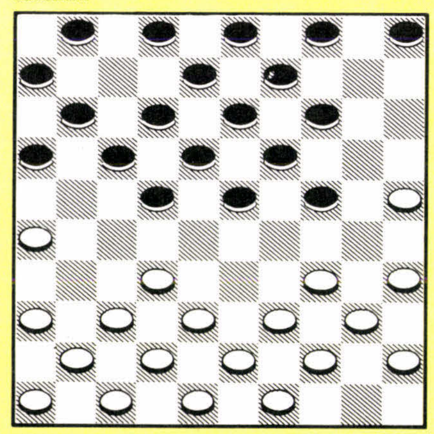
Solutions pages 116 et 117

Un petit échauffement avant de passer à des choses plus sérieuses.



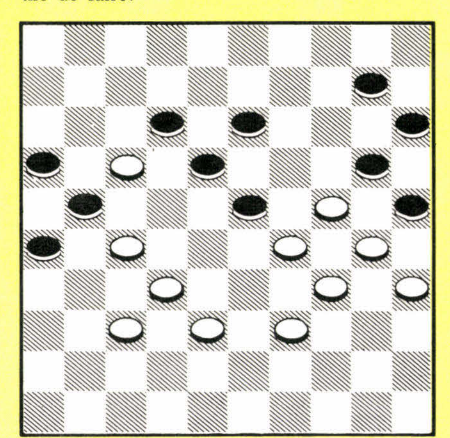
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Toujours le B.A.-BA, mais ici pour un avantage moins substantiel que dans le diagramme précédent...



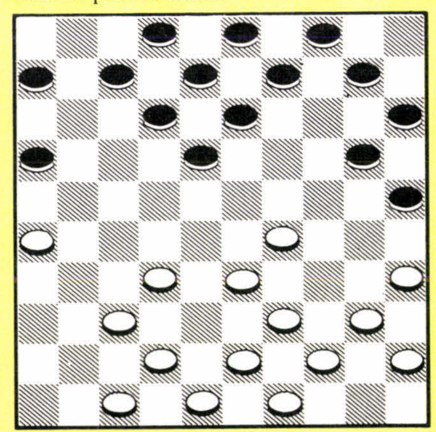
2 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

N'oubliez jamais que la prise majoritaire est obligatoire. Ici c'est un rappel qui n'est pas inutile de faire.



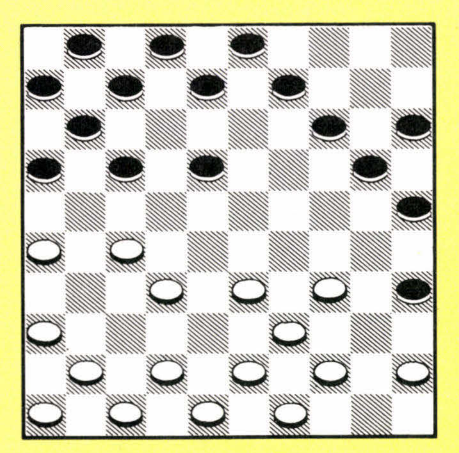
3 *Les noirs jouent et gagnent*

Un coup que vous connaissez bien : le coup de Mazette. Ici, on commence à l'exécuter en donnant un pion de bande.



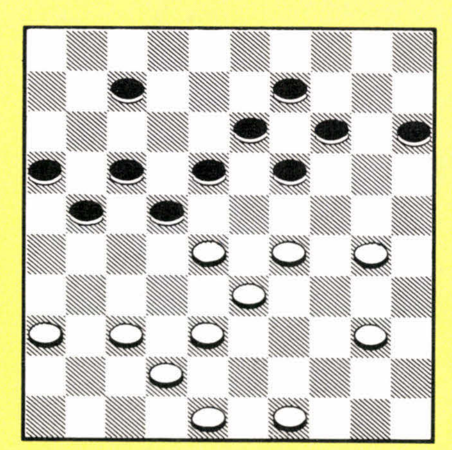
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Ah ! si les noirs avaient un pion à 28...



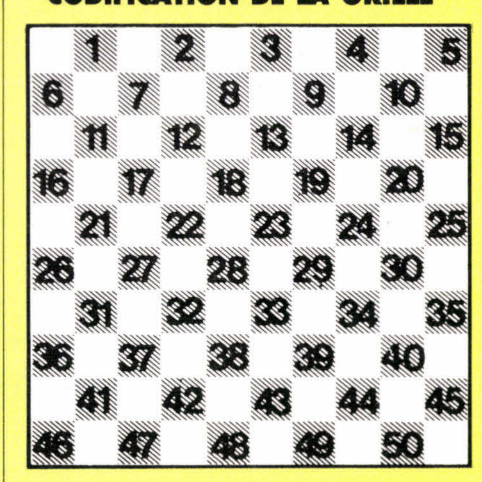
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Le plus difficile : trouver le premier coup très surprenant ; en cours de partie, on peut facilement le laisser échapper.



8 *Les noirs jouent et gagnent*

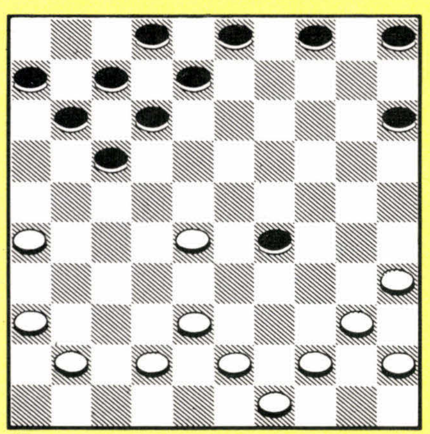
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

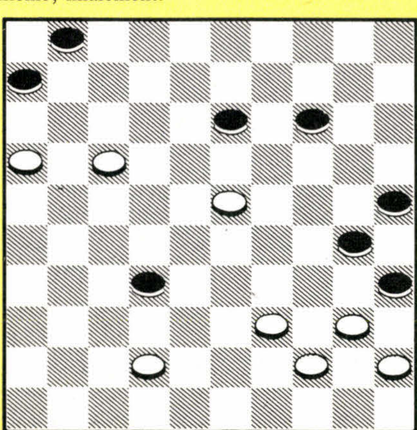
GRANDS CLASSIQUES

L'occupation simultanée des cases 28 et 26 peut s'avérer dangereuse. Par une petite combinaison, les noirs le démontrent rapidement.



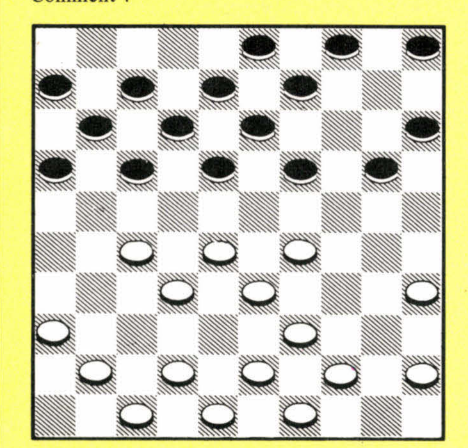
6 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Le fait qu'il y ait, au premier coup, deux prises ne doit pas vous troubler car cela revient au même, finalement.



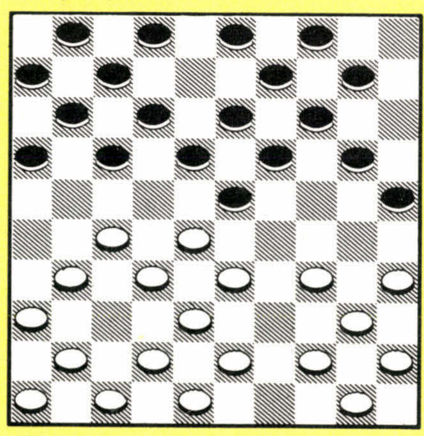
7 *Les blancs jouent et gagnent*

Une occupation simultanée des cases centrales 27 et 29 est souvent néfaste surtout en début de partie. En utilisant les formations 6-11-17 et 9-13-18 les noirs arrivent au but recherché. Comment ?



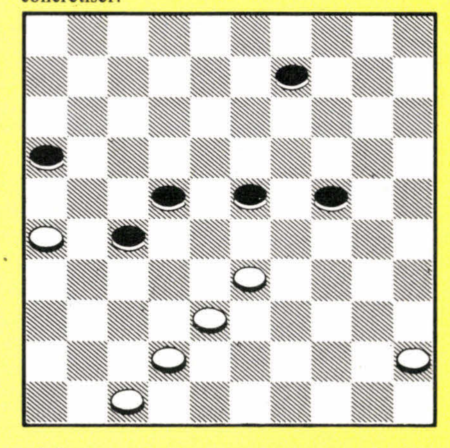
9 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Le Soviétique Scharzman (noirs) ose exécuter le coup Royal contre l'Ivoirien Camara.



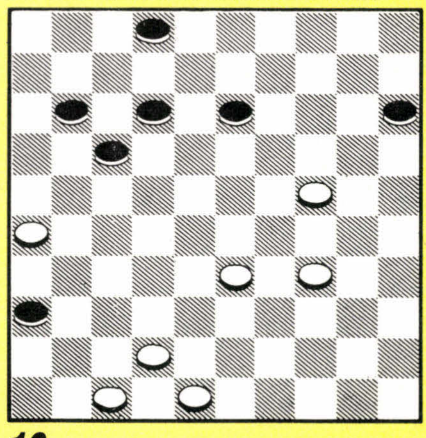
10 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Les noirs ont onze temps d'avance. C'est un gros avantage, certes, mais le plus dur reste à faire : concrétiser.



11 *Les noirs jouent et gagnent*

Déborder sur le flanc affaibli des noirs...



12 *Les blancs jouent et gagnent.*



ENCHÈRES D'ESSAI

STRATEGIES

Continuons notre étude sur les conventions de base du Bridge Moderne. Examinons à présent "les enchères d'essai" sur les fits majeurs et mineurs.

Définition : après avoir reçu un fit majeur ou mineur, l'ouvreur ou le répondant annonce une nouvelle couleur au niveau de 2 ou de 3 (ou 2SA). Cette annonce est conventionnelle, elle propose la manche au partenaire en attirant son attention en général sur une couleur.
Deux cas sont à considérer, suivant que l'essai est fait dans une couleur majeure ou mineure.

* SUR UN FIT MAJEUR :
a. l'annonce d'une nouvelle couleur montre au moins trois cartes et des perdantes.

Sud Nord
1♥ 2♥
3♦

♠ 2
♥ A D 7 6 2
♦ V 8 7 2
♣ A R V

Avec la main ci-dessus, Sud est trop fort pour passer sur 2 ♥ et pas assez pour déclarer la manche ; aussi déclare-t-il 3 ♦ pour signaler à son partenaire qu'il est disposé à jouer la manche, pour peu que les points du partenaire couvrent les perdantes à ♦. Nord, qui peut ainsi mieux évaluer sa main, a tous les éléments pour conclure.
b. Sans gêne particulière dans une couleur, on choisira l'enchère de 2SA, "Essai généralisé".

Sud Nord
1 ♠ 2 ♠
2SA

♠ R 10 7 6 5
♥ A D
♦ R D 6 2
♣ D 8

Inutile d'annoncer les ♦, tous les points de votre partenaire sont utiles.

* SUR UN FIT MINEUR :
le contrat de 3SA sera plus facilement réalisable si votre camp possède un arrêt dans les majeures. Annoncez la majeure que vous tenez.

Sud Nord
1♦ 3♦
3♠

♠ A R
♥ 8 3 2
♦ A 10 9 6 3
♣ R 10 8

Examinons à présent les réponses du partenaire à l'enchère d'essai.

* SUR UN ESSAI APRÈS UN FIT MAJEUR

Vous devez réévaluer votre main en fonction de trois critères :
— revalorisez les honneurs ou les valeurs de coupe dans la couleur annoncée par le partenaire ;
— revalorisez les As et vos honneurs d'atout ;
— dévalorisez les honneurs dans les autres couleurs.

Sud Nord
1♠ 2♠
3♣ ?

♠ D V 2
♥ D 3 2
♦ R V 6
♣ 8 7 6 4

N
O E
S

♥ A R 9 6 5
♥ A R V
♦ 2
♣ 10 5 3 2

L'ouvreur ayant signalé au moins trois perdantes à ♣, il faut que Nord réévalue sa main. Malgré les 9 points d'honneur, la main de Nord est très dévalorisée, il faut freiner à 3♠.
Sur les mêmes enchères que ci-dessus et avec la même main en Sud, considérons la main de Nord :

♠ 8 7 3 2
♥ 6 5 4 3
♦ A 9 7 6
♣ 4

L'enchère de 3♣ revalorise considérablement la main de Nord, en effet vous apportez au moins deux coupes à ♣, l'As de ♦ et quatre atouts, donc la certitude de pouvoir couper les ♣. Vous n'avez aucun problème malgré la valeur minimum en points d'honneurs de la main pour annoncer la manche en déclarant 4♠.

* SUR UNE ENCHÈRE D'ESSAI GÉNÉRALISÉ À 2 SA :

tous vos points sont utiles

♠ D V 3
♥ D 6 2
♦ R V 4
♣ 10 7 6 5

N
O E
S

♠ A R 9 8 2
♥ R V 5
♦ D 8
♣ R V 9

Vous possédez la même main en Nord que ci-dessus et pourtant sur l'essai à 2SA, l'évaluation de la main est totalement différente, elle est maximum, il faut déclarer 3SA montrant une main régulière et des honneurs répartis.
Considérons la main de Nord suivante, sur la même enchère d'essai généralisé à 2SA, la main de Sud étant celle de l'exemple ci-dessus.

♠ 7 6 4 3
♥ 7 6 4 2
♦ A 9 7 4
♣ 5

Sur l'enchère d'essai à 3♣, nous avions considérablement réévalué cette main. Ici au contraire, sur 2 SA, il n'y a rien à réévaluer, il est temps de freiner à mort à 3♠.
Examinons d'autres exemples.

S O N E
1♥ — 2♥ —
2SA — ?

♠ 5 4
♥ A R V 3
♦ 9 7 6 5
♣ 6 4 3

Vous êtes maximum avec quatre beaux atouts ; pas d'hésitation, il faut déclarer 4 ♥.

S 0 N E
1♥ — 2♥ —
2SA — ?

♠ 5 4 3
♥ V 7 5
♦ A D V 8 2
♣ 5 4

N
O E
S

♠ A 7 6
♥ A R D 8 4
♦ R 7 3
♣ D 6

Vous avez en Nord une main limite, l'enchère de 3♥ serait pessimiste et 4♥ exagérée ; faites une enchère intermédiaire à 3♦, c'est une enchère encourageante, montrant une force dans cette couleur. Sur 3♦, Sud n'a aucun problème pour conclure à 4♥.

Dans le prochain numéro, nous terminerons cette étude sur les enchères d'essai.

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
		1♦	1♥

1.
♠ D V 6 2
♥ 3
♦ A 8 2
♣ A D 10 8 6

2.
♠ A 3 2
♥ 8 3 2
♦ A R V 6 4
♣ D 2

3.
♠ 8 6 5 4
♥ 8 3 2
♦ A R V 9 6
♣ 3

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
		1♦	—
1♠	—	2♣	—
?			

4.
♠ A D V 9 7 6
♥ 8 3
♦ 7 6
♣ R 8 2

5.
♠ A R 10 6 4
♥ 8 3 2
♦ V 2
♣ A V 4

6.
♠ 10 7 6 5 4
♥ V 7 6 5
♦ V 2
♣ A 3

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
		1SA	—
2♥	—	2♠	—
?			

2♥ est un Texas.

7.
♠ R V 6 5 2
♥ 6 4
♦ 8 6 4
♣ A D 2

8.
♠ D 10 8 6 4 3
♥ 3
♦ R V 2
♣ 8 6 5

9.
♠ A D 10 6 4
♥ A 3
♦ R V 10
♣ V 9 2

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10. Comment jouez-vous pour réaliser : 4 levées ; 3 levées ?

♠ R 9 3 2

N / O E / S

♠ A V 6 4

11. Comment jouez-vous pour réaliser : 5 levées ; 4 levées ?

♠ A R 9

N / O E / S

♠ 10 7 6 5 4

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ R 2
♥ D 10 4
♦ A D V 9
♣ 8 6 5 4

N / O E / S

♠ A V 4
♥ A V 9 8
♦ 10 8 6 5
♣ A R

Sud joue 3 Sans atout sur l'entame de la Dame de ♣.

Cote 4 points

13.
♠ 3
♥ A V 10 7
♦ A 6 4 3
♣ 8 6 5 2

N / O E / S

♠ A 8 6 4 2
♥ R D 9 8
♦ R 2
♣ A D

Sud joue 6♥ sur l'entame d'un petit ♣.

Cote 5 points

14.
♠ 8 6 5 4
♥ D V 9 8
♦ A R V 9
♣ 3

N / O E / S

♠ A 3 2
♥ A R 10 7 6 5
♦ 6 4
♣ A D

Sud joue 6♥ après une intervention d'Ouest à 1♠.

Entame Roi de ♥

Cote 6 points

15.
♠ A D V
♥ A 8 6 4
♦ A R 2
♣ 8 6 4

N / O E / S

♠ R 10 9 7 6
♥ 3
♦ D 5 4
♣ A R D 3

Sud joue un grand chelem à ♠ et reçoit l'entame ♦.

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	X
—	—	—	

16.
♠ 8 2
♥ V 10 9 8 7
♦ 9 6 5
♣ 7 4 2

Cote 3 points

S	O	N	E
1♣	—	1♠	—
1SA	—	3♣	—
3SA	—	—	X
—	—	—	

17.
♠ 8 2
♥ V 10 9 8
♦ D 8 7 6
♣ 6 5 4

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
2SA	—	3SA	—

18.
♠ 10 4
♥ A 2
♦ D V 9 8 3
♣ 10 8 6 5 2

N / O E / S

♠ A D 2
♥ 10 9 8 7
♦ A 2
♣ V 9 8 4

Ouest entame le 7♠. Quelle est votre meilleure chance de battre ce contrat ?

Cote 8 points

S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♠	—	4♠	—

19.
♠ D V 9 8
♥ R V 9
♦ D V 9 8
♣ 10 2

N / O E / S

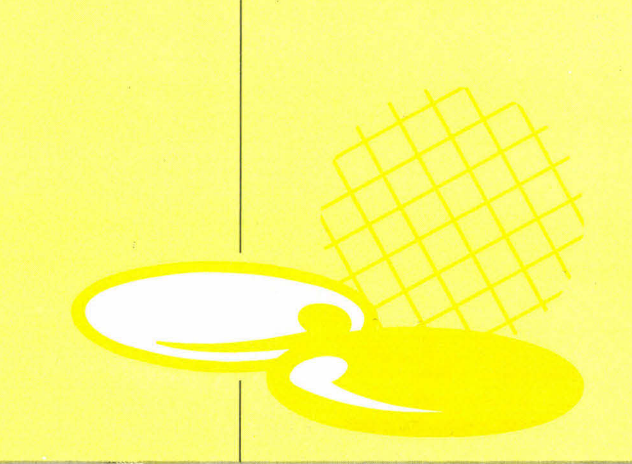
♠ A 6 4
♥ 3
♦ A 10 6 5 2
♣ D V 9 4

Ouest entame le 3♦ ; comment jouez-vous pour faire chuter le contrat à coup sûr ?

Solutions page 117.

GO

LE PLAN GLOBAL



STRATÉGIES

A cinq pierres de handicap, l'avance initiale du noir est estimée à un peu plus de 50 points, ce qui est considérable. Le noir, cependant, doit raisonner et réagir différemment de ce qu'il a pris l'habitude de faire à un handicap supérieur.
La notion de plan global vient au centre des problèmes stratégiques.

Le jeu est suffisamment ouvert, il y a déjà beaucoup d'espace libre et les points importants ne sont pas tous occupés automatiquement. Pour avoir un plan, il est nécessaire de savoir comment les pierres réagissent naturellement: où il est possible de faire du territoire, à quoi sert un mur; comment prendre l'initiative... Ce n'est pas si difficile, même si les risques d'erreur sont nombreux. Le principal obstacle est la méfiance envers les principes stratégiques. La plupart des joueurs tiennent beaucoup à garder, fût-ce une parcelle de ce qu'ils considèrent comme leur territoire.

Après le *Joseki* de 1 à 16 (diagramme ci-dessous), le blanc a un territoire sur le bord Est et le noir voudrait bien avoir quelque chose d'aussi tangible. Il voudrait bien que la portion de territoire comprise entre son mur et les pierres 2 et 16 soit son territoire; ça le rassurerait. Il y a là un "territoire" qui compense largement le territoire blanc; en plus, les pierres 2 et 16 servent à construire sur la partie Sud-Ouest également.

Il y a un "problème": un peu plus tard dans la partie, le blanc aura sans doute l'occasion de jouer en **a**, ou sur un point voisin. Comment réagir à cette intrusion? En **b** ou en **c**? Sans entrer dans le détail des séquences, le fait de jouer en **b** signifie que le noir s'accroche à son illusion de territoire qu'il va essayer de garder à tout prix. Il va se replier sur luimême. Son raisonnement (ou plutôt ses réflexes) va en sens contraire des principes stratégiques du Go. Quand le blanc joue en **a**, le "territoire" noir devient un territoire vague.

Il faut tenir le raisonnement suivant:

1. il n'y a pas d'intérêt à chercher à faire des points là où il n'y en a plus;

2. il y a un mur noir; un mur sert à attaquer. Il ne faut pas chercher à faire des points avec un mur; il ne faut pas jouer près d'un mur.

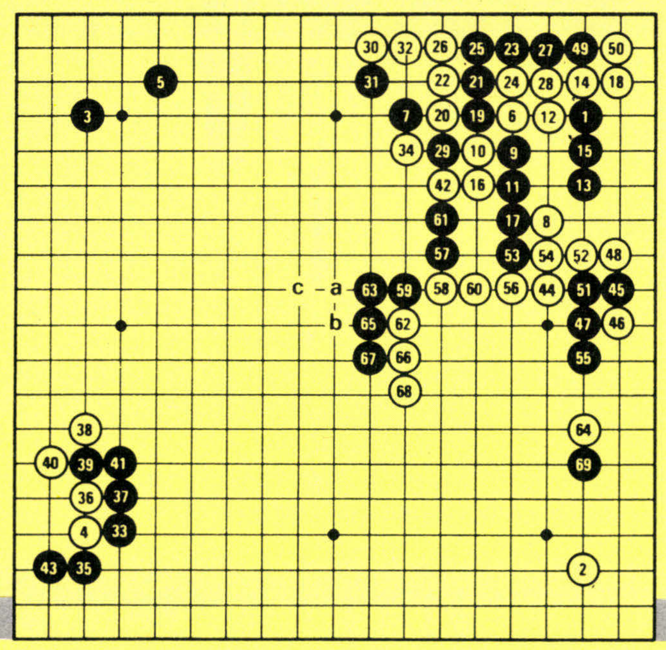
Si le noir joue en **c**, les pierres blanches 1 et **a** sont trop près du mur noir; **c** est la bonne stratégie. Le plan du noir est de faire en sorte que des pierres 1 et **a** deviennent un fardeau pour le blanc; il n'essaiera pas, en principe, de les capturer; il se contentera de menacer de le faire; au cours de ce processus, il développera ses positions, contraignant le blanc à une défense passive. Avoir un plan global, ce n'est pas calculer loin, c'est agir, immédiatement, en conformité avec des principes stratégiques qui sont eux, fondés sur le long terme. En cours de route, le noir peut faire des erreurs et par exemple, cela se voit souvent, se faire capturer son mur; mais le type d'erreurs qu'il aura faites alors sont faciles à surmonter. En revanche, si un joueur s'obstine à jouer en **b** en réponse au coup **a**, il risque fort de ne jamais savoir ce qu'est un mur, ce qu'est un territoire et comment parvenir à le construire, à quoi servent les pierres et, en particulier, le sens de la séquence 1-16. Un *Joseki*, ce n'est pas seulement une séquence (ou un groupe de séquences) qu'on connaît par cœur; c'est un dispositif qui est mis en place et qui fonctionne, ensuite, selon certains principes.



JIANG, LE TYPHON CHINOIS

Les Chinois ont battu pour la première fois, en 1985, une équipe japonaise qui n'était pas loin d'être la meilleure équipe possible. Nieh et Jiang ont été les héros de ce match, qui comptait notamment Kobayashi parmi les opposants; Kobayashi qui est devenu depuis le n° 1 japonais...

Le plus inquiétant pour les Japonais, c'est que les opposants de Jiang - il en a battu 5 d'affilée - ont presque toujours eu l'avantage en début de partie; c'est dans le combat que Jiang les a massacrés.



Lors du match Chine-Japon, le Japonais Kataoka (blanc) face à Jiang (noir). Coups 1 à 69.

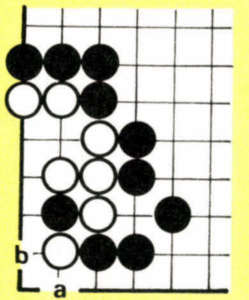
Diagramme 1. Ici, Jiang (noir) est confronté à Kataoka (blanc). 18 est la variante compliquée du *Joseki*, la variante simple étant 27; 33 menace de prendre les pierres 10 et 16 en *Shicho*, mais 35 est joué trop tôt. Il était possible et souhaitable de sortir la pierre 29, la capture en 42 étant pénible à supporter.
38 est un coup blanc discutable, il fallait jouer en 39. 45 était meilleur en 52, pour vivre rapidement et garder l'initiative, mais Kataoka manque sa cible avec 48, qui devait être joué en 51.
Le noir souffle un jeu et peut sortir ses pierres avec la séquence jusqu'en 63. C'est là que se situe le tournant de la partie: 64 attaque les pierres noires, mais c'est un coup prématuré; après 67, l'influence centrale noire est telle qu'il peut sacrifier les quatre pierres du bord Est, en combinant avec le coup 69. La position blanche aurait été bien meilleure s'il avait joué 64 en 65, suivi de noir **a**, blanc **b**, noir **c** et blanc 64.
Diagramme 2. Suite de la partie... 70 était plus sévère en **a**; le *Ko* profite au noir qui prend l'avantage avec la séquence jusqu'en 85. 86 aggrave le cas du blanc; il fallait jouer en 89. Quand le noir joue 89, il prend un avantage décisif. Après 115, son *Moyo* s'est transformé en territoire. Le noir exploite la faiblesse des pierres blanches en coupant en 123; il pourrait vivre inconditionnellement en jouant 133 en 139. Le blanc obtient un *Ko*, — mais la meilleure menace aurait été 152.
Jiang prend en 153 et prouve, avec la séquence jusqu'en 169, son sang-froid et son savoir-faire. Le blanc abandonne parce qu'il ne peut pas tuer le groupe noir; s'il essaie, c'est au contraire un de ses groupes qui saute.

Coups de 1 à 169. 105 connecte en 98; 151 en 125. Blanc abandonne après 169.

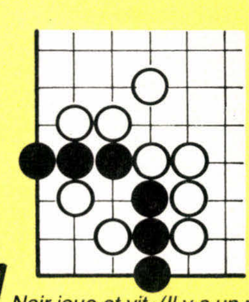




GRANDS CLASSIQUES

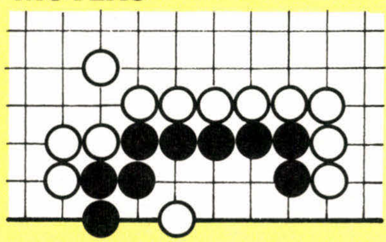


1 *Noir joue et tue par Ko. (Noir **a** ne marche pas, car blanc en répondant en **b** est vivant).*

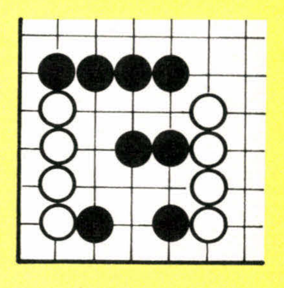


2 *Noir joue et vit. (Il y a un point vital).*

MOYENS

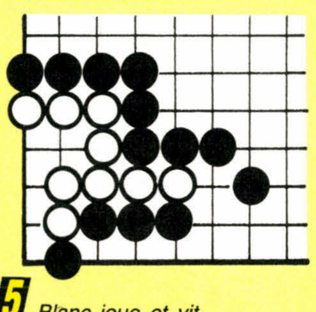



3 *Blanc joue et tue (par forme).*



4 *Blanc joue et vit.*

DIFFICILES



5 *Blanc joue et vit.*

6 *Noir joue et vit.*

Solutions page 118

ET PATRICK LANCMAN

TAROT

ÊTRE OU NE PAS ÊTRE

STRATÉGIES — GRANDS CLASSIQUES

Un Petit perdu, gagné, mené au Bout... Combien de parties se gagnent ou se perdent ainsi ! Alors, attention !

Telle est la destinée du Petit. Le "mener au bout" tient souvent de l'œuvre d'art, parfois même du prodige. Qui n'a jamais vibré d'enthousiasme pour ce frêle esquif sur une mer déchaînée lorsqu'il rentre à bon port ? Certains joueurs se font un point d'honneur à témoigner ainsi de leur maîtrise technique ; d'autres, plus pondérés, s'abstiennent de façon trop circonspecte. Le bon joueur, quant à lui, refusera les idées préconçues et ne tiendra compte que des faits réels. Par définition, le Petit est un oudler transférable d'un camp à l'autre. Sa perte engendre donc une modification importante du score. Mais la prime qui lui est allouée à l'ultime levée est, en compétition, tout aussi vitale. Même en partie amicale, certaines régions de France vont, en cette occasion, jusqu'à doubler la valeur du contrat. Si le Petit au bout suscite l'intérêt d'un déclarant attentif ou d'une défense vigilante, c'est qu'indépendamment des forces en présence, il devient l'objet d'un match dans le match. Ainsi, si en donne libre et en tournoi par équipes, il faut limiter les risques, les rencontres individuelles et par triplettes ne laissent pas d'alternative.

A. Le Petit est chez l'attaquant :

- il doit se méfier d'une distribution défavorable : le cas le plus classique est le jeu "miroir" avec un défenseur (même longue et même nombre d'atouts après quelques coupes) ;
- il doit mémoriser le nombre d'atouts et leur teneur, pour entrer en finale de partie ;
- il doit jouer un ou deux coups d'atout lors de sur-contrats (cartes inconnues au Chien), afin de déceler une éventuelle répartition excentrée) ;
- il doit se faire une raison s'il possède une main d'atouts sans espoir et couper du Petit à la première occasion. L'inconvénient majeur est de dévoiler sa faiblesse et de permettre à l'adversaire de jouer atout.

B. Le Petit est chez un défenseur :

- il doit faire comprendre ses intentions à ses partenaires en imposant son jeu ; ceux-ci ne prennent aucune initiative et pratiquent la plus stricte obéissance pour protéger sa main ;
- il doit "faire la main" du preneur afin d'estimer si la promotion du Petit ne met pas en péril une trop grande quantité de points en défense ;
- il doit comptabiliser les tarots de façon très précise et être sûr de sa manœuvre de débordement.

Si la carte d'entame est primordiale, car elle donne souvent le coup d'envoi décisif, le Petit au bout est, en lui-même, une conclusion sur la qualité du coup joué. La réévaluation ou la dévaluation de la main au fur et à mesure du déroulement de la partie, la détection des cartes clés, la ligne de jeu la plus heureuse, surtout, contribueront à acheminer le Petit vers sa gloire ou son tombeau. Mais à vaincre sans péril, on triompherait sans gloire, n'est-ce pas... !

EXERCICES

1. Vous êtes preneur en Sud et relevez la main suivante :
A 21 20 18 12 10 7 5 2 1
♠ 7 2
♥ D 8 6
♦ A
♣ C 8 2

Vous découvrez le Chien :
A 8
♠ —
♥ 10 9 5
♦ C 2
♣ —

Quel est votre écart ? Montrez-vous la poignée ?
Vous avez l'entame et jouez le 10 de ♥ pris du cavalier en Ouest. Ce dernier vous trouve la coupe et vous rejouez ♥ coupé en Est du 16 et sous-coupé en Nord. Comment envisagez-vous la suite des événements ?

2. Vous êtes preneur en Sud avec le jeu suivant :
A 19 17 15 14 13 12 8 5 1
♠ D 9
♥ 9 4
♦ V 9 8
♣ R 8

Vous trouvez au Chien :
A 4
♠ C
♥ 6
♦ R 3
♣ 6

Quel est votre écart ? Montrez-vous la poignée ?
Nord entame ♣ et vous prenez du roi. Quel est maintenant votre plan de jeu ?

3. Sud a "gardé". Le Chien est :
A 13
♠ D 2
♥ 10 6
♦ —
♣ 9

Vous êtes en Nord avec :
A 18 17 15 14 9 5 1
♠ 8
♥ 8 4
♦ D 7 6
♣ R D 8 7 6

Quelle est votre entame et quelles sont vos intentions ?

4. Sud a "gardé". Le Chien est :
A 20 9
♠ —
♥ —
♦ C
♣ R 4 3

Vous êtes en Est avec :
A 19 18 15 13 8 7 4 1
♠ V 10
♥ C 6 5 3
♦ 10
♣ D 10 9

Sud, à l'entame, joue le roi de ♦ et petit ♦. De quel atout coupez-vous et que rejouez-vous ?

5. Sud a "gardé". Le Chien est :
A 17 8
♠ —
♥ 9 6
♦ —
♣ 9 4

Vous êtes en Est avec :
A 19 11 10 6 5 1
♠ 10 9 4
♥ R 3 A
♦ R C 9
♣ D 8 5

Nord entame le valet de ♠. Sud prend du roi et joue le valet de ♥. Vous prenez du roi et continuez ♠ que Sud coupe. Le deuxième tour de ♥ est coupé du 2 d'atout par Nord qui relance ♠. Au troisième tour de ♥, Nord coupe du 7 d'atout et "ouvre" ♦. Sud fournit. Vous prenez la main. Quel est votre retour ? Que faites-vous sur le quatrième tour de ♥ ?

Solutions pages 118 et 119



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

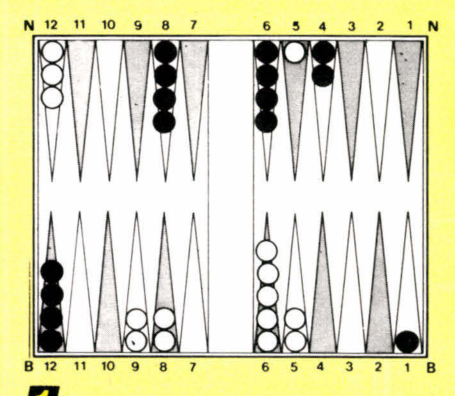
BENJAMIN HANNUNA

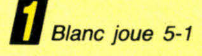
LES DÉBUTS DE PARTIE (suite)

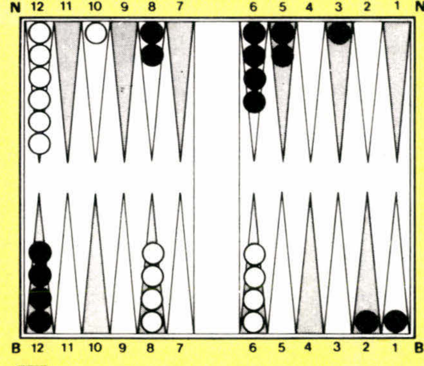
Courir et frapper... Ce sont les premières tentations du débutant. Pourtant, il apprendra vite que la priorité va à la construction sage d'une bonne position...

Si le but final du jeu est de sortir tous ses pions avant l'adversaire, cette phase représente, en début de partie, une perspective encore bien lointaine: il est bien plus important de tenter de s'assurer un avantage positionnel que de prendre l'avantage à la course.
Comme nous l'avons déjà préconisé, soyez agressif; mais ne frappez cependant que si cela vous apporte réellement quelque chose de concret...

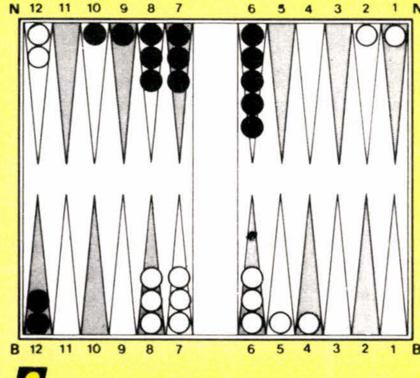




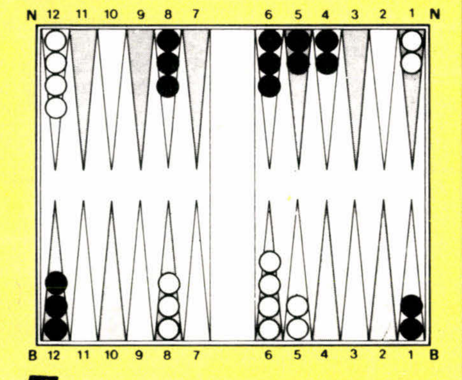

1 Blanc joue 5-1



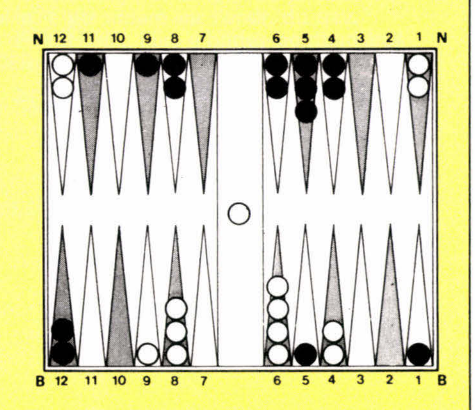
2 Blanc joue 6-6



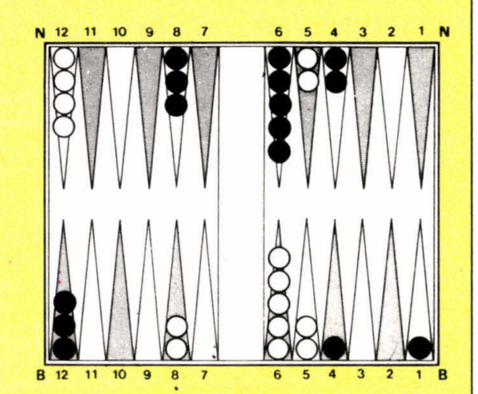
3 Blanc joue 3-1



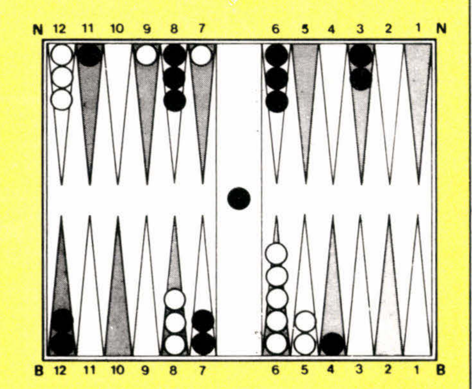
4 Blanc joue 5-1



5 Blanc joue 4-3



6 Blanc joue 3-2



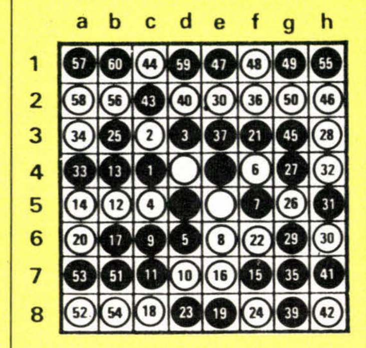
7 Blanc joue 2-1

Solutions pages 119 et 120

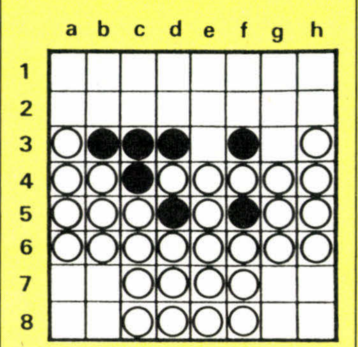
BÉTON RÉUSSI

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

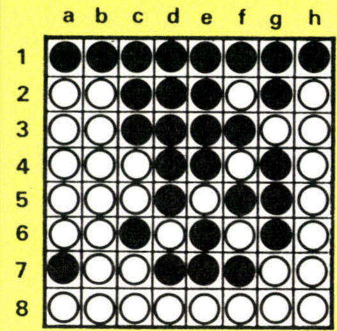
Le béton, c'est assurer la connexité de ses pions sur les bords. Mais attention ! Un béton peut "prendre" ou non ! Regardons d'abord ce qui se passe quand ça marche.



1 Les coups de la partie.



2 Après 34. A3.



4 Position de fin de partie.

Comme nous l'avons vu plusieurs fois, pendant la première partie du jeu, la connexité des pièces est une idée stratégique fondamentale. Les joueurs ont intérêt à maintenir une cohésion de l'ensemble des pions de leur couleur, c'est-à-dire à éviter qu'ils ne soient dispersés sur le damier, ou que des pions ennemis ne soient infiltrés dans leurs rangs. De tels "coucous" peuvent en effet avoir une influence très néfaste par la suite (voir *J & S* n° 32).

Lorsque cette stratégie de la connexité est appliquée aux bords du damier, on dit que le joueur "bétonne". Le béton est toujours une arme à deux tranchants, car il privilégie les positions d'opposition avec un objectif de blocage, et il suffit d'un simple manque de libertés pour que la situation bascule en faveur de l'un ou l'autre joueur.

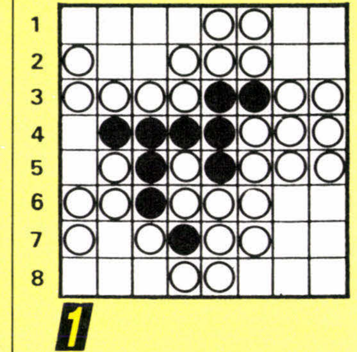
La partie présentée ci-contre est un exemple de béton réussi ; mais nous verrons prochainement que la même stratégie peut échouer...

Coups	Commentaires
1 à 10 :	Début diagonal classique "Maruoka".
15 et 17 :	Noir recherche la connexité de sa position au centre. Les pions de Blanc sont dispersés.
18 à 21 :	Les deux joueurs ayant joué la connexité, leurs pions sont maintenant en parfaite opposition.
24 :	Blanc a déjà bétonné en Sud-Ouest. En Sud, subsiste le "coucou" D7.
28 :	Blanc élimine D7 et réalise un béton parfait sur le bord Sud.
30 et 32 :	Blanc bétonne à l'Est...
34 :	... et à l'Ouest. Et Noir est soudainement bloqué, malgré ses pions D5 et F5 infiltrés dans la masse blanche ; ceux-ci ne peuvent rien faire à cause du "damier" D3-D5-F3-F5. Un tel damier est toujours très mauvais.
35 :	Le seul coup qui ne donne pas un coin immédiat à Blanc.
36 :	Blanc n'est pas pressé de prendre H8. E3 ou D2, qui retourne trop de pions, serait précipité.
39 et 41 :	Noir ne cherche plus qu'à limiter les dégâts en forçant Blanc à prendre enfin H8, et en espérant récupérer une position solide sur le bord Nord et éventuellement prendre le bord Ouest.
50 :	Obligé pour ne pas perdre le coin A8, car si 50.A2, 51. B7, etc.
52 :	A7 était meilleur car Noir ne pouvait rejouer immédiatement dans le coin Sud-Ouest et devait donner le coin A1. Par exemple, la suite A7-B1-A1-B2-D1-A2-H1-A8-B8 donne un gain de 40 à 24.
60 :	Blanc l'emporte finalement par 35 à 29.

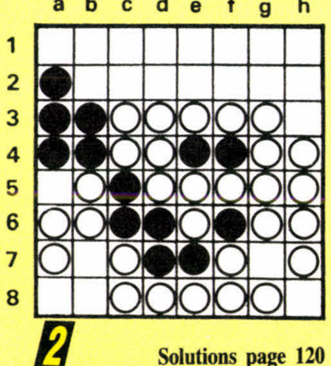
3 Après 51. B7.

EXERCICES

Dans ces deux positions, Noir joue et prend un coin en trois coups.



1



2

Solutions page 120

LE PLAISIR DE JOUER!

Solution chez votre Relais JEUX DESCARTES.

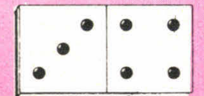
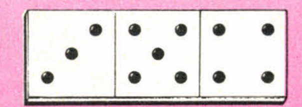
LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. : 45.95.47.25 - 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. : 75.43.49.02 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.52.78 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. : 59.59.03.86 - 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. : 68.51.83.00 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. 85.38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.34.25.76

LES TRIMINOS

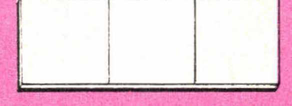
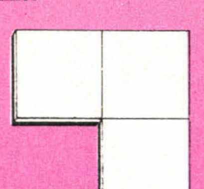
Devons-nous rappeler ce qu'est un domino? Allez... C'est une pièce rectangulaire présentant, sur l'une de ses faces, deux parties carrées distinctes portant chacune de 0 à 6 points.
Sur le même principe, pourquoi ne pas essayer les "triminos"? Ici, le rectangle sera constitué de trois parties carrées portant également de 0 à 6 points.

Du domino... ... au trimino

* Il ne faut pas confondre cette nouvelle pièce avec le polymino à 3 carrés, parfois aussi appelé trimino mais que nous préférons nommer *triomino*. Rappelons que les polyminos sont les pièces formées de la juxtaposition de n carrés. Les plus connus sont les pentominos (n = 5) au nombre de 12. Il n'y a que 2 triominos différents

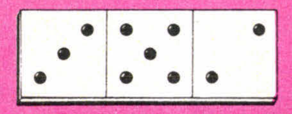
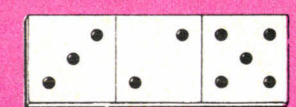
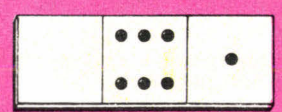
les deux triominos

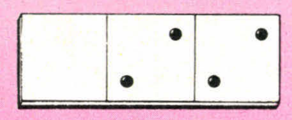
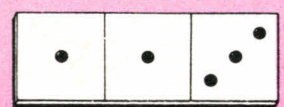
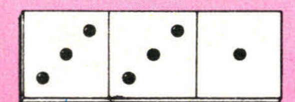
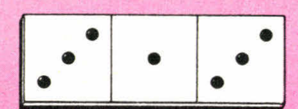
LES TROIS TRIMINOS

On distingue trois sortes de triminos :

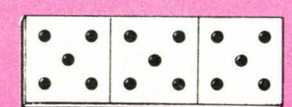
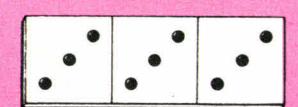
• le trimino simple: les trois parties sont différentes.

• le trimino double: deux des parties portent le même nombre de points, la troisième est différente.

• le trimino triple: les trois parties portent le même nombre de points.

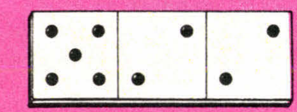
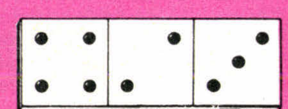
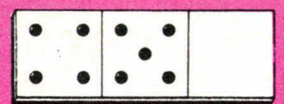



? Au fait, quel est le nombre de pièces d'un jeu complet de triminos?

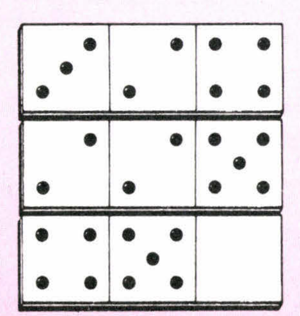
? Et quelle est la somme totale des points figurant sur ce jeu complet?

LES CARRÉS MAGIQUES DE TRIMINOS

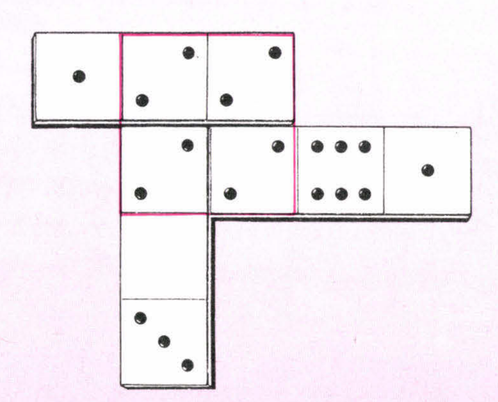
Dans un "vrai" carré magique, les sommes des nombres de chaque rangée, de chaque colonne et des deux grandes diagonales sont identiques. Ici, nous nous contenterons des rangées et des colonnes.
Un exemple : avec les trois triminos suivants, formez un carré magique.

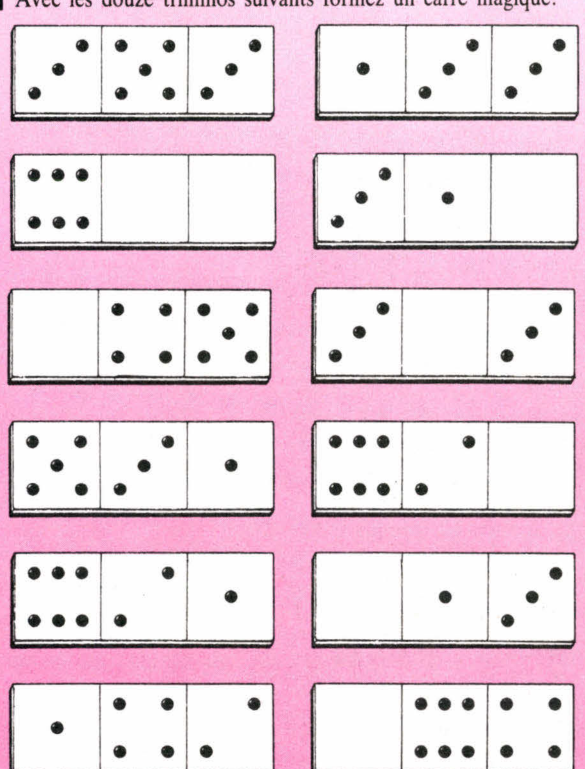
Voici une solution: la somme des points de chaque rangée et chaque colonne est 9.



Voici une solution:



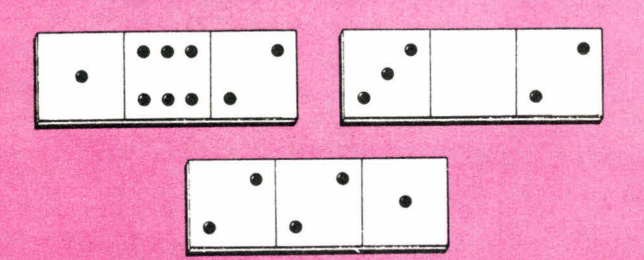
Avec les douze triminos suivants formez un carré magique.



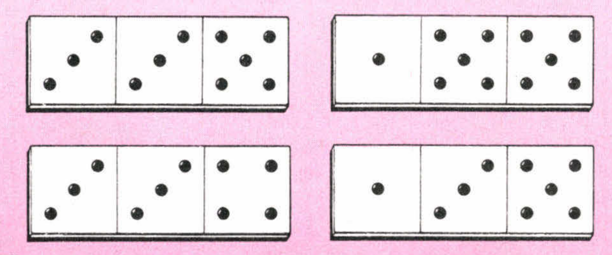
Vous avez trouvé le carré magique 6×6? Essayez d'en construire d'autres avec d'autres pièces. Et parviendrez-vous à en obtenir de plus grands ? Envoyez-nous vos réponses.

LES "CARRÉS"

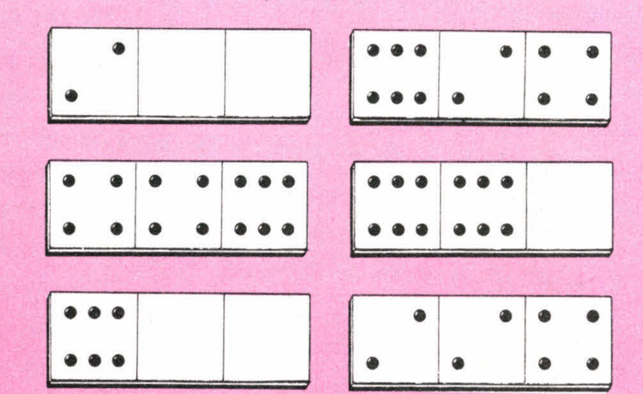
On peut évidemment penser à de multiples autres manières de jouer avec les figures formées par les triminos. En voici une:
Avec les trois triminos suivants, formez un "carré".



Voici un premier petit problème qui ne devrait pas vous résister bien longtemps!
Avec les quatre triminos suivants, formez deux "carrés".



Guère plus difficile:
Avec les six triminos suivants, formez trois "carrés".



A présent, un vrai casse-tête! Avec un jeu complet, en plaçant une fois et une seule chaque pièce, composez la figure comprenant le plus possible de carrés! Nous attendons vos réponses...

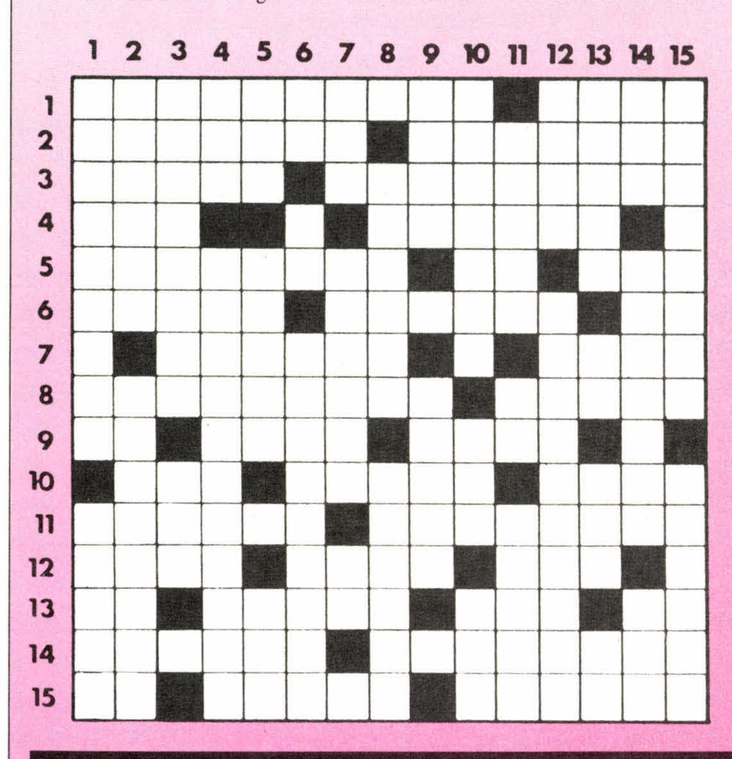
Au fait, vous pensez toujours à notre, pardon, à votre rubrique, "Faites-vos jeux" du journal de Jessie. Alors là, nous vous aidons bien. Nous vous fournissons le matériel! Qui nous enverra la meilleure règle pour jouer à deux, ou à plusieurs, avec un jeu de triminos?

Solutions page 120

MOTS CROISÉS



Horizontalement :
1. Inviolable. Sa cure est conseillée pour une maladie de foi. - **2.** Bonne conduite. Qui donne des grains. - **3.** A donc fini son test amant. Peut servir celui qui a une faim de loup. - **4.** Partie des miches. On l'a à l'œil. - **5.** Ahuri. Lu en dépit du bon sens. Maigre. - **6.** Il est vite découvert par celui qui a du nez. Tourment. Démonstratif. - **7.** Elle peut disparaître au premier froid. Ficelle. - **8.** Admirable. Qui a fait l'objet d'un choix. - **9.** Ile-de-France. Amas. Il tombe de haut. - **10.** Bachot. S'engager dans une chicane. Qui a peut-être eu une peur bleue. - **11.** Conte à rebours. Sortir de l'ombre. - **12.** Que d'eau ! L'heure de Rome. Partie de canard. - **13.** Interjection. Combinaison. Gare à toi, Parisien ! Degré. - **14.** Noble. Centre de gravité. - **15.** Démonstratif. Individus. Bien accroché.



Vertical :
1. Il vous guide entre Alicante et Malaga. Four qui refroidit. - **2.** Pour des fondements mal assurés. Elle a parfois des airs de violon - **3.** Qualifie des lieux où souffle l'esprit. Flotte. - **4.** Ses pages étaient assez libres. Il n'en finit pas de nous raconter des histoires. - **5.** Poème. Souille le labyrinthe. C'est clair. - **6.** Connu. Symbolise un rouge. Il a intérêt à bien s'occuper de ses piliers. - **7.** Bon pour le service. Glands. Lac. - **8.** Grade d'un commissaire. Il nécessite des dépenses, même si l'on bénéficie de tous les avantages. - **9.** Quelle tuile ! Suivi à la lettre. - **10.** Manie. Ne manque pas de répartie. Derrière un rideau. - **11.** Insecte. Tour. Une manière d'immortaliser. - **12.** Envoie des pruneaux. On peut lui préférer la corbeille. - **13.** Bornés. Quartier de Paris. C'est peu pour un journal. Possessif. - **14.** Objectif. Elle perd facilement contenance. Liquide. - **15.** Quoique bon pour la santé, les dépenses qu'il entraîne ne sont pas remboursées par la Sécurité Sociale. Il ignore les problèmes de voisinage.

Horizontal :
1. Plutôt régulier pour un solitaire. - **2.** Entre chien et loup. - **3.** Menées. - **4.** Il peut se retrouver sur la paille pour avoir voulu lancer un pavé. - **5.** Coupe. Epitaphe. - **6.** Symbolise un métal. Près de l'apex. - **7.** Importante. - **8.** Allèges. Ancien fleuron de l'Empire. - **9.** C'est une bonne fréquentation. - **10.** Utile pour produire certains effets. Tout feu tout flamme. - **11.** Elles ont donc succombé sous la charge.

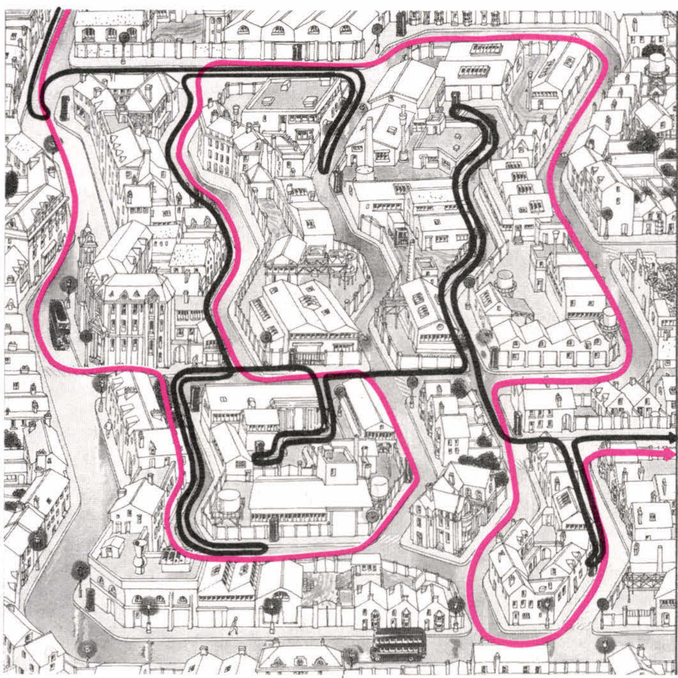
Vertical :
1. Ça se passe avant le déluge. - **2.** C'est depuis qu'il n'y a plus de Pyrénées qu'il y en a pour elle. Câblé. - **3.** Prenais. Même si on ne le prend pas juste pour une gourde, on l'utilise cependant généralement de la même manière. - **4.** As de la grimpette. - **5.** Est pour nous. Forme d'accord du sujet et de l'auxiliaire dans une langue étrangère. - **6.** Quelle que soit sa valeur, il n'est en tout cas pas pair. Tire les cartes. - **7.** Banlieusarde flamande. Fixé au pied. - **8.** Raie. Ficelle. - **9.** Subit. Elles triomphent toujours, en fin de conte.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4								■	
5					■				
6			■					■	
7							■		■
8						■			
9		■							
10				■					
11									

Solutions page 120

SOLUTIONS... DES 7 LABYRINTHES DE L'APOCALYPSE :

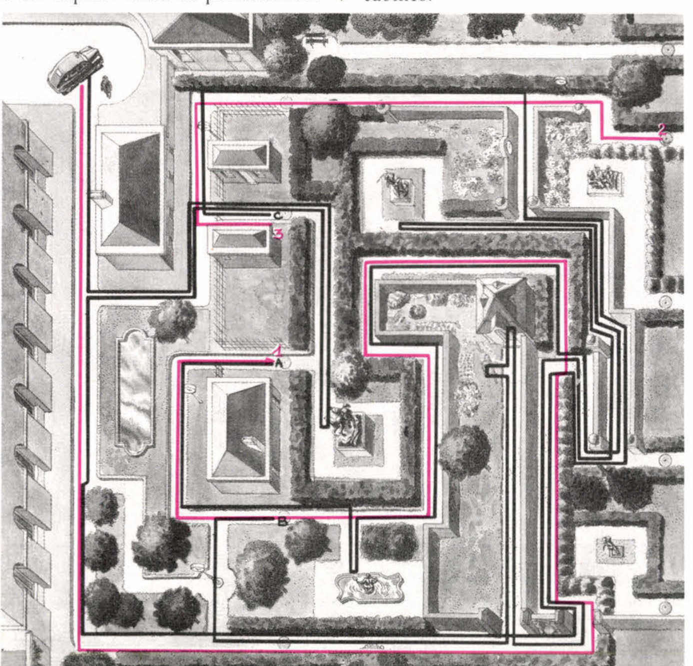
Dans les schémas qui suivent, nous avons mentionné en noir le chemin de l'aventure-même, et en rouge, le chemin des labyrinthes...



1. LONDRES : on passe par 15 cabines téléphoniques. On récolte donc (15 × 5) 75 points-armes ; plus 5 du départ. Total 80 points-armes.

On passe devant 9 horloges. Il s'est donc écoulé : 9 heures.

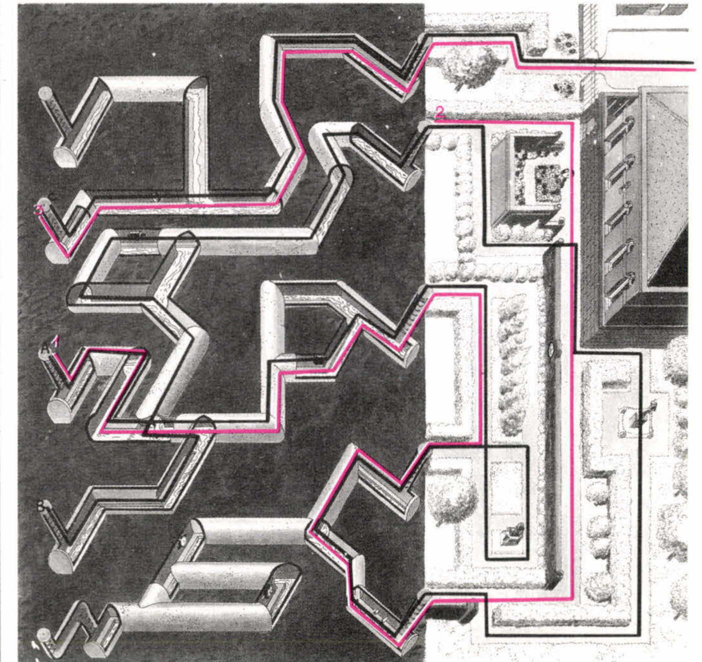
• Labyrinthe : on visite onze cabines.



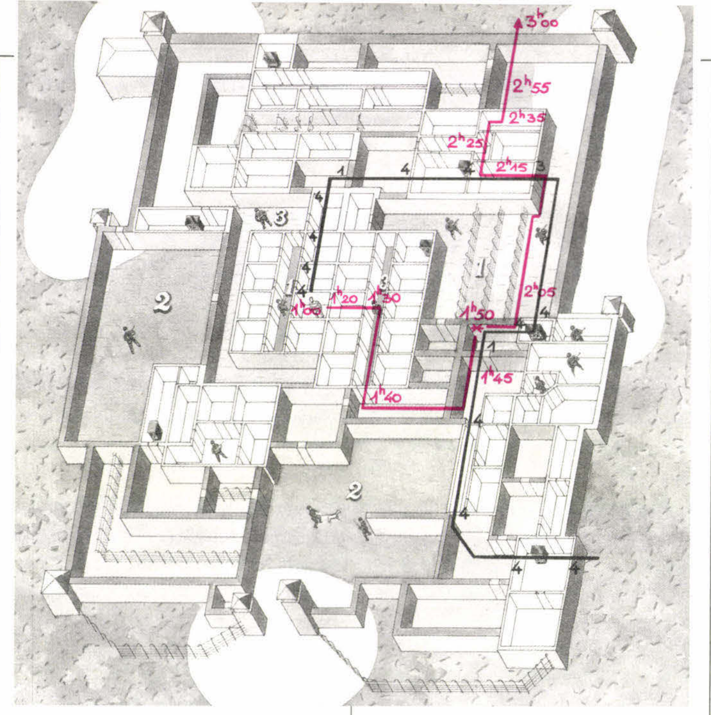
3. BERLIN :

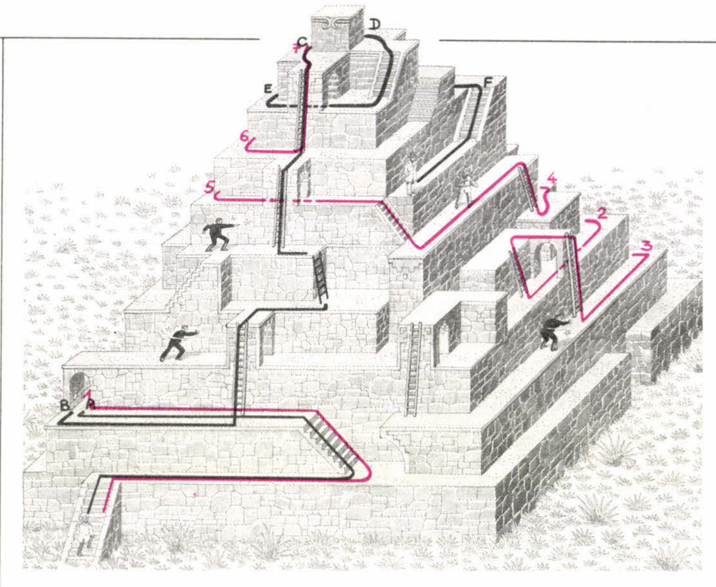
Voici la succession de vos déplacements et en italique ceux du robot :

1. Sud jusqu'à 1re Est. *Idem.*
2. Est jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
3. Sud jusqu'à 3e Est. *Sud jusqu'à caisse. Ouvre caisse matériel (A).*
4. Est jusqu'à 1re Nord. *Impossible : immobile.*
5. Sud jusqu'à 1re Est. *Sud maxi.*
6. Est jusqu'à caisse. Videz caisse matériel (A). *Impossible : immobile.*
7. Ouest jusqu'à 1re Sud. *Ouest jusqu'à coffre. Ouvre coffre (B).*
8. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Impossible : immobile.*
9. Ouest jusqu'à 1re Sud. *Ouest maxi (passage du bas).*
10. Sud jusqu'à coffre. Videz coffre (B). *Impossible : immobile.*
11. Ouest jusqu'à 1re Nord. *Impossible : immobile.*
12. Nord jusqu'à 1re Est. *Idem.*
13. Est jusqu'à 2e Nord. *Idem.*
14. Nord jusqu'à 1re Est. *Idem.*
15. Est jusqu'à 1re Nord (salle caisse A). *Idem.*
16. Nord jusqu'à 1re Est. *Idem.*
17. Est jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
18. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Nord jusqu'à caisse. Ouvre caisse matériel (C).*
19. Ouest jusqu'à 1re Nord. *Idem (passage du bas).*
20. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Idem.*
21. Ouest jusqu'à 1re Sud. (Vous vous trouvez au point de départ de A.A.). *Idem.*
22. Sud jusqu'à 1re Ouest. *Impossible : immobile.*
23. Ouest jusqu'à caisse. Videz caisse matériel (C). *Impossible : immobile.*
24. Nord jusqu'à 1re Est (passage de droite). *Idem. (A-A se trouve à votre point de départ).*
25. Est jusqu'à 1re Nord (vous vous retrouvez au point de départ de A.A). *Idem.*
26. Nord jusqu'à 1re Est. *Idem.*
27. Est jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
28. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Nord jusqu'à coffre. Ouvre coffre (D).*
29. Ouest jusqu'à 1re Sud. *Idem.*
30. Sud jusqu'à 1re Ouest. Videz coffre (D). *Idem.*
31. Ouest jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
32. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Idem (A-A se retrouve à votre point de départ).*
33. Ouest jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
34. Nord jusqu'à 2e Est. *Nord - maxi (pas 2 intersections vers l'Est).*
35. Est jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
36. Nord jusqu'à 3e Ouest. *Nord jusqu'à coffre. Ouvre coffre (E).*
37. Ouest jusqu'à 1re Nord. *Idem.*
38. Nord jusqu'à coffre. Videz le coffre. Abandonnez Alter-Ego. *Impossible : immobile.*



2. VIENNE : on passe devant 5 statues + 2 armoires = £ 7 000 ; on paie la rançon £ 5 000. Reste 1 000 (départ) + 2 000 = £ 3 000.
On passe devant 6 horloges. Il s'est donc écoulé (6 × 5) = 30 h ; soit 39 h depuis le début.





On a pu ouvrir : 2 caisses matériel, soit 45 points + 5 du départ. Total : 50 points matériel.
3 coffres = £ 2 400. On possède donc du total (3 000 + 2 400) = £5 400.
On peut dénombrer : 38 déplacements (= 380 minutes) ; et donc se sont écoulés 6 heures 20 minutes ; soit : 45 h et 20 minutes depuis le début.

• Labyrinthe : vous et le robot (en italique).

1. Nord jusqu'à 1re Est. *Idem.*
2. Est jusqu'à 2e Nord. *Idem.*
3. Nord jusqu'à 1re Ouest. *Idem.*
4. Ouest jusqu'à 2e Sud. *Idem (A-A se trouve donc dans le coin supérieur gauche).*
5. Sud jusqu'à 1re Ouest. *Idem.*
6. Ouest jusqu'à 1re Sud. *Idem.*
7. Sud jusqu'à 2e Est. *Idem.*
8. Est jusqu'à 2e Sud. *Idem.*
9. Sud jusqu'à 1re Ouest. *Idem.*
10. Ouest jusqu'à 2e Sud. *Idem.*
11. Sud jusqu'à 1re Est. *Idem.*
12. Est jusqu'au coffre. *Idem.*

4. NEW YORK :

On arrive à se déplacer, sans passer par les pièces « ? ».

Étage/ pièce	Armes	Matériel
1 - 1	—	—
3 - 4	− 20	—
2 - 5	—	+ 5
4 - 2	− 15	—
5 - 6	+ 15	—
6 - 4	—	+ 15
1 - 2	+ 5	—
5 - 4	+ 25	—
3 - 5	—	+ 15
2 - 6	+ 30	—
3 - 6		

On a récolté : 40 points-armes. Au total : (80 + 40) = 120. Mais on perd la moitié, reste : 60 points-armes.
On a trouvé 35 points matériel. On possède donc (50 + 35) 85 points-matériel en tout.
On a perdu 48 h ; soit 93 h 20 min depuis le début.

• Labyrinthe : nous avons indiqué en premier l'étage, suivi du no de la pièce. Le chemin est :

1 - 1
3 - 4
2 - 5
4 - 2
5 - 6
4 - 6
1 - 3
6 - 2
6 - 6

5. LE CAMP :

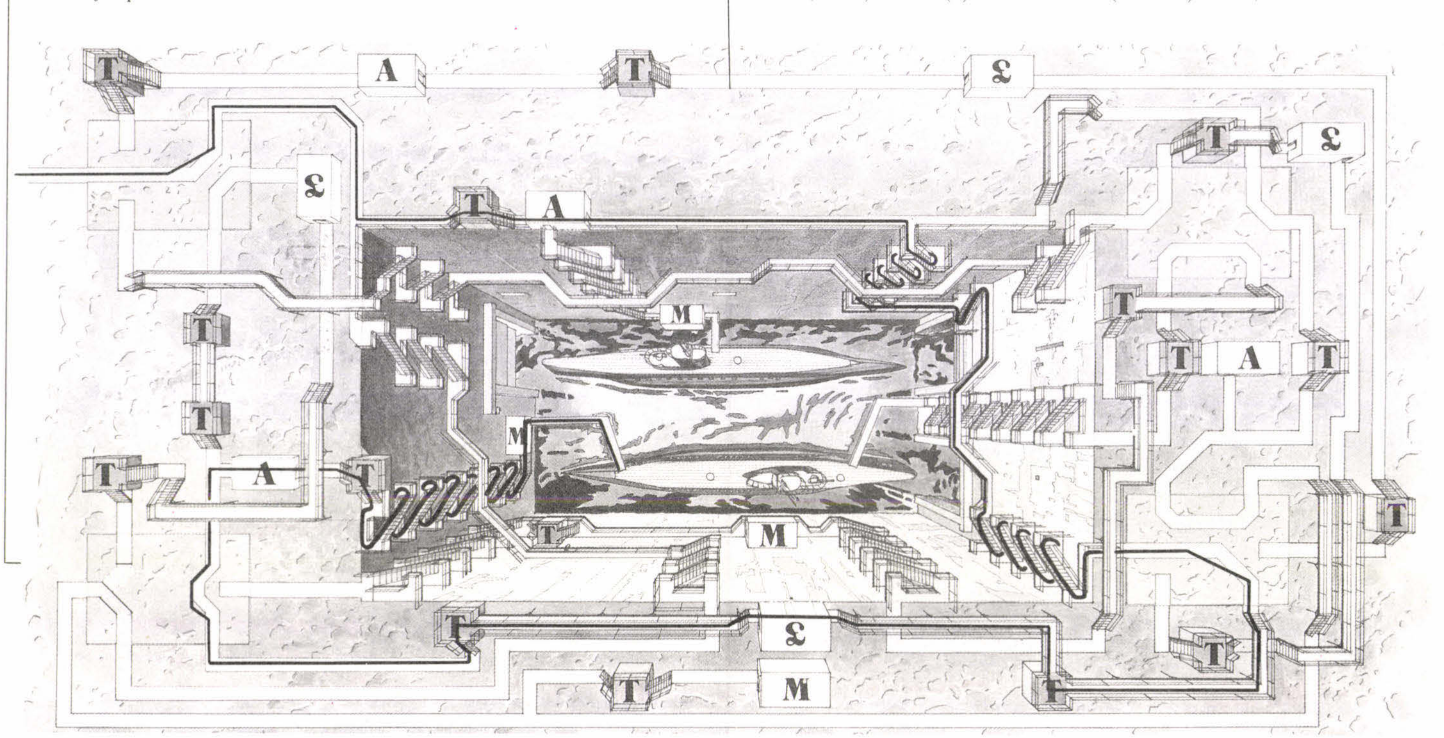
Pour s'évader, on utilise respectivement en points-matériel : cloisons : (4 × 4) + mur (1) + cloisons (2 × 4) + porte (3) + cloisons (4 × 2) + porte (1) + cloisons (4 × 4). Total : 53. Reste (85 − 53) 32 points-matériel.
On dévalise 3 coffres = £ 3 000. On soudoie un policier £ 500. Reste 2 500 F. Total argent (5 400 + 2 500) = £ 7 900.
On est passé dans 14 zones. On a mis (14 × 30) : 7 h. Il s'est écoulé : 100 h et 20 min depuis le début.

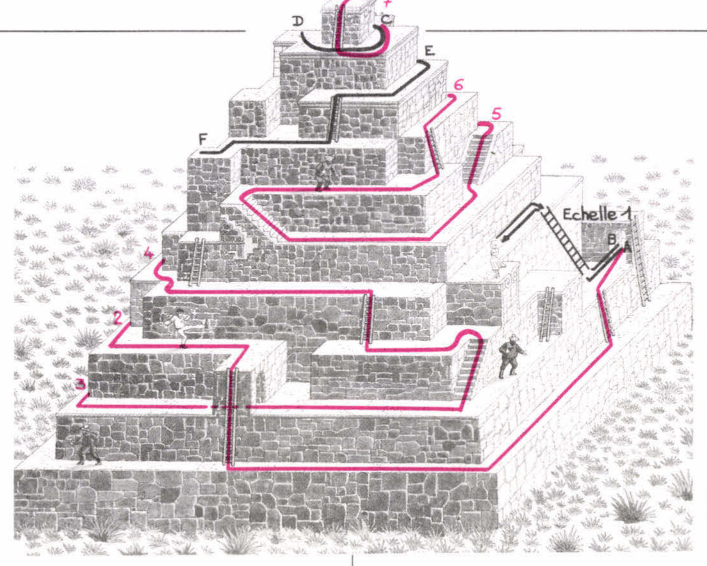
6. LA PYRAMIDE AZTÈQUE

On place deux échelles (une courte et une longue). On dépense donc (10 × 2) 20 points-armes. Reste : (60 − 20) : 40 points-armes.
On est resté 24 h. Il s'est donc passé 124 h et 20 min depuis le début...

7. LA BASE SOUS-MARINE

On dépense pour atteindre le sous-marin du bas :
— 40 points d'armes. Reste : (40 − 40) = 0 ;
— 20 points matériel. Reste (32 − 20) = 12 ;

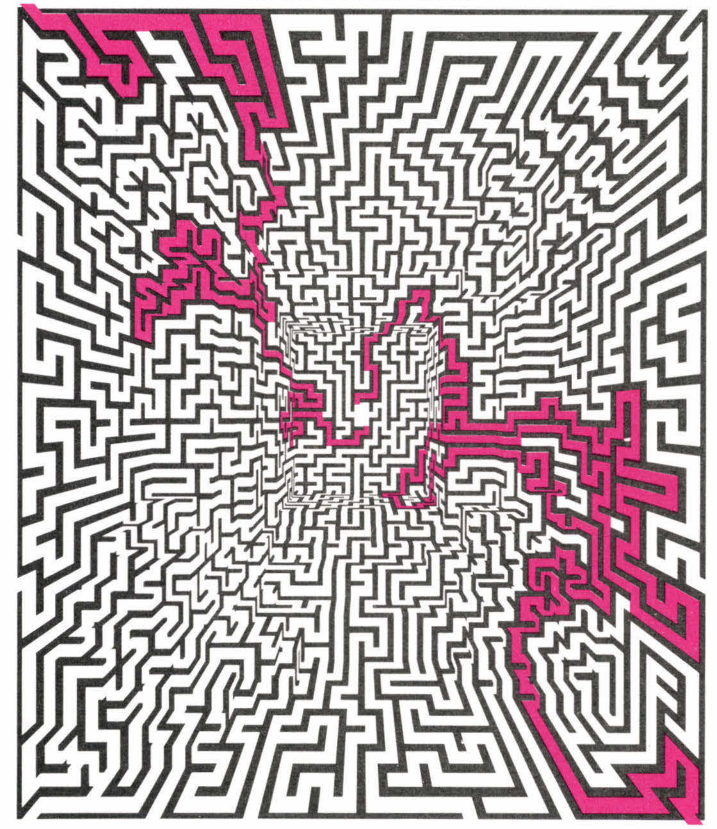




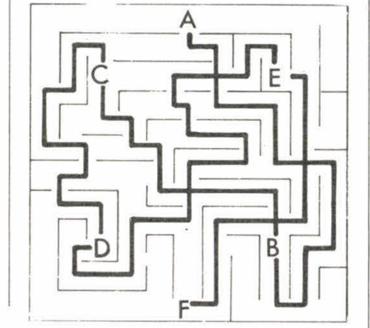
— £ 2 000. Reste (7 900 – 2 000) = 5 900 ;
— 4 heures (+ 10 h de survie). Se sont écoulées (124 h 20 min + 4 h + 10 h) 138 h et 20 min.
Les 12 points-matériel sont « convertis » en (12 × £ 50) £ 600.

On possède donc à la fin £ 6 500.
• Labyrinthe. Passer par au moins un signe, (le £). Par rapport à la solution précédente, les zones de sécurité doivent être retournées (bas/haut), et permutées comme suit : 1→3, 2→4, 3→1, 4→2.

... PROFONDEURS



Page 49, Philippe Fassier vous proposait un labyrinthe à deux issues... Les voici... La suite, dans ce n° page 30.



... LE VOLUME

Page 93, Michel Lafeuille vous faisait « voyager » en 3D. Pour rejoindre A à F, voici le chemin :

AVIS

N'OUBLIEZ PAS DE TAPER JESSIE

D'accord, on continue à vous passer vos petites annonces gratuitement. Mais bien sûr, suivant la place disponible. Et puis n'oubliez pas que *J&S* ne paraît que tous les deux mois et que nos délais de fabrication sont très longs. Alors soyez modernes et efficaces! Faites appel à la télématique. Tapez vos messages sur notre service. Ils apparaîtront très rapidement (sauf exception dans la journée). Et bien sûr, n'oubliez pas de consulter ceux des autres.

MODE D'EMPLOI

- Composez le 36 15 91 77
- Tapez sur votre Minitel JESSIE
- Choisissez (bien!) votre rubrique.

C'est fou ce que vous êtes désordre! On reçoit des offres de vente dans "cherche partenaire", des annonces de tournois d'Appel de Cthulhu dans Planète Mega. Allons faites un petit effort. Sinon, tant pis pour vous, votre annonce ne passera pas. Na!

• PA (petites annonces)
1. *Avis des clubs:* tous messages des clubs sauf tournois et autres manifestations à une date précise, à annoncer dans *Agenda* du joueur.
2. *Cherche partenaire*
3. *Vente/Achat/Echange* (matériel/jeux/divers)

• AG (Agenda du joueur)
Toutes annonces de compétition ou manifestation à une date précise. (Bridge/échecs/jeu de rôle/tarot/go/Othello/wargame/ divers)
Attention: création de clubs, rendez-vous hebdomadaires et autres appels au peuple sont à passer dans *Avis des Clubs.*
Quant aux particuliers, ils doivent choisir (bien!) entre *cherche partenaire* ou *Vente/achat/échange.*

•HA (Help Aventure)
Tous messages, questions ou réponses, concernant les jeux d'aventure sur micro.

• MG (Planète Mega)
Envoyer ou consulter une petite annonce. Tout, tout ce qui concerne Mega... mais rien d'autre! Les passagers clandestins seront irrémédiablement jetés dans le vide galactique!

AVIS DES CLUBS

• Nouveau club de jeu de rôle à Tarnos. On joue à Mega, D&D, Cthulhu, Rêve de Dragon, etc. Possède une grande collection de "livres dont vous êtes le héros". Renseignements: Hervé Molia, 3, rue Jean-Moulin, 40220 Tarnos.

• Preux chevaliers, gentes dames, aventuriers, héros,... de l'Aube, à la recherche de trésors perdus ou simplement en quête de bonnes aventures, rendez-vous tous les vendredis soirs à "Démons et Merveilles" à partir de 20 h 30. Renseignements: Philippe Godier, 7, rue du champ Chardon, 10100 Romilly/Seine. Tél: 25 24 08 69.

• Un grand club des jeux de l'esprit s'est ouvert à Paris "Forum 111". Au programme: Bridge (lundi/vendredi), tarot (jeudi), Scrabble (mardi-mercredi-jeudi-samedi), Chiffres et Lettres (lundi), Jarnac (jeudi), Dames (lundi), Diplomacy (jeudi) et Simulation/Stratégie (vendredi). Échecs et go doivent bientôt s'y installer. Abonnement 300 F + droits de table. Réunions: 111, rue Saint-Maur, 75011 Paris. Renseignements: Eva Gongreville. Tél: 69 44 57 23.

• "Les magiciens de l'imaginaire" est un club de jeux de simulation de Bruxelles. On joue aux JDR (D&D, James Bond, Cthulhu, MERP,...) et wargames (Squad Leader, Car Wars...). Réunions les vendredi (à 19 h), samedi et dimanche (à 12 h) au Café "Le Stella" rue de la Colline, n° 24, 1000 Bruxelles. Renseignements: Roger Faucon. Tél: 02/512 29 96 ou Magim c/o Stéphane Servais, bd Louis Mettewie n° 75, boîte 42, 1080 Bruxelles.
Signalons que ce club distribue à ses membres, non seulement le pro-

gramme des "réjouissances du mois", mais également un livret expliquant le club, les jeux, la ludothèque disponible, les revues, etc. Clair et net. Bravo !

- Le FAST se réunit l'été et le week-end à la maison de quartier du Pont du Las à Toulon, à partir de 14 h. Renseignements: 94 62 13 59.

MANIFESTATIONS

- Le club Stratèges et Maléfices de Nantes organise le 13 juillet un jeu de rôle grandeur nature dans une ville médiévale du Poitou. Inscription: 150 F. Renseignements: S&M, 84 rue des Chalâtres, 44000 Nantes, contre enveloppe timbrée.
- Le club le Fer de Lance, conjointement avec la Mairie de Boulogne-Billancourt, organise le 4e Triathlon Interclub de jeux de simulation. Chaque équipe devra comporter dix membres:

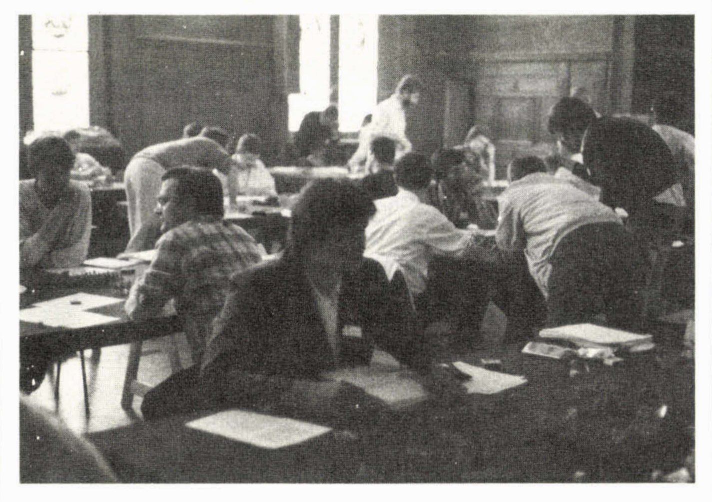
- 5 joueurs de AD&D ou Rêve de Dragon et de l'Appel de Cthulhu
- 1 maître de jeu sur les mêmes supports;
- 1 joueur de 1812 (encart de Casus Belli n° 30);
- 1 joueur de OST;
- 1 joueur de Diplomatie;
- 1 joueur de Fief.

Le classement sera établi sur la moyenne des trois disciplines (jeu de rôle, wargame, jeu de plateau).
Le Triathlon aura lieu le samedi 25 octobre de 13h à 21h et le dimanche 26 octobre 1986 de 10h à 18h. Pour les clubs de province, un hébergement gratuit est possible.
De plus, le Fer de Lance assurera des initiations aux jeux de simulation le dimanche toute la journée dans les salons de la mairie. Renseignements: Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Tél: (1) 46 31 04 05.

COUPE D'EUROPE 86 DES JEUX D'HISTOIRE

Pour la deuxième année consécutive, Paris a été le Centre Européen des Jeux d'Histoire avec figurines. La Deuxième Coupe d'Europe des Jeux d'Histoire avec figurines, organisée sous l'égide des "Grandes Compagnies de L'Est Parisien" et sous le Haut Patronage de la Mairie de Paris, s'est tenue le week-end du 10 et 11 mai dernier à la Mairie du XIIe.





Jeux d'histoire : les Français sauvent l'honneur en coupe d'Europe pour la période « napoléonienne ».

36 joueurs, représentant 8 nations différentes, se sont affrontés pendant ces 2 jours en non stop pour conquérir le titre envié et reconnu de Champion d'Europe. Les spectateurs venus nombreux ont pu ainsi admirer 36 tables de jeux avec de superbes armées et assister aux différentes stratégies appliquées par les joueurs pour la conquête du titre.
Après deux jours intensifs de jeux, la suprématie anglo-saxonne n'a pas été remise en cause, mais a quand même été ébranlée sous la poussée des joueurs allemands entre autres.
Pour la période antique, surprise de taille, le champion 85 a été battu par un de ses compatriotes Michael Driver (Angleterre) qui, après un parcours sans faute a obtenu le titre sans trop d'efforts. 2e M. Torsten Talmann (Allemagne), et 3e Bruce Douglas (Ecosse). Le 1er Français se classe 9e, Olivier Descoings (Grandes Cies de l'Est Parisien).
En médiéval, deuxième victoire anglaise par Ian Salisbury, devant Michael Cleary (Irlande) et Alan Douglas (Ecosse). Le 1er Français, Benoit Brunot (Immortel de Paris Ouest) est à la 11e place.
Pour la période napoléonienne, nous avons sauvé l'honneur avec à la première place Michel Ouali (Fer de Lance), devant Jay Mercer (Angleterre). Heureusement un autre Français a remporté la 3e place, Vincent François (Club de Meudon).
Par équipe, l'Angleterre, pour la deuxième année consécutive, a gagné le trophée, devant l'Ecosse et l'Allemagne. La France est classée 6e.
La Coupe d'Europe 1987 se déroulera en mai à Paris et concernera les 3 périodes suivantes:

- période Antique, règle "7th WRG" en 15 mm, 1 500 points.
- période Médiévale, règle "7th ARG" en 25 mm, 1 250 points.
- période Napoléonienne, règle "Newbury Fastplay" en 25 mm, 2 500 points (à confirmer).

Compétition en individuel et par équipe (une équipe étant formée d'un joueur par période, donc de 3 joueurs en tout).
Pour faciliter les éliminatoires nationales, les inscriptions seront closes au 15 octobre 1986. Renseignements: Laurent Claussmann, 11, rue Emile Level, 75017 Paris.

... ET DE FRANCE

Parallèlement, s'est déroulée la Coupe de France 1986 de Jeu d'Histoire Antiquo-Médiéval. C'est la deuxième année que le comité de la Coupe de France organise cette compétition, réservée aux armées en 25 mm représentant des armées historiques comprises entre 3000 avant JC et 1450 après.
La compétition se déroule par élimination directe. Cette année, plus d'une cinquantaine des meilleurs joueurs de France ont participé aux sélections qui ont eu lieu dans les diverses régions de France et les 16 qualifiés se sont retrouvés le matin du 10 mai à la mairie du 12è arrondissement de Paris pour la phase finale.
Cette phase rassemblait des joueurs venus de huit clubs, Limoges, Rouen ou Toulouse entre autres. Au cours de la finale, la belle armée thibétaine de Patrick Rozier (club des "Lions du Val d'Herblay") a battu de justesse la redoutable armée hongroise de Laurent Mariette, le vainqueur 1985 venu de Limoges.
Conformément aux statuts de la Coupe de France, les deux finalistes sont d'ores et déjà qualifiés pour la phase finale de la Coupe 1987, dont on ne sait encore dans quelle ville elle aura lieu. Renseignements sur la Coupe ou sur son organisation: Comité de la Coupe de France Antiquo-Médiévale, 10 Villa d'Este, Tour Atlas, Atp. 2307, 75648 Paris Cedex 13.

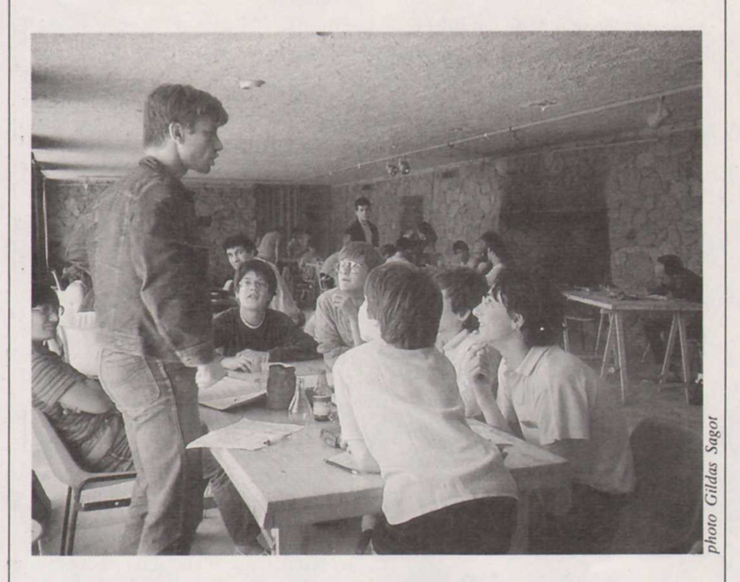
- L'Association des Méninges Sportives et Intelligentes (AMSI) organise la première Coupe de jeu de simulation du Val d'Oise. Au programme: D&D, Diplomacy, Rêve de Dragon, L'Oeil Noir, MERP, Baston,... Réservez dès à présent vos dates: 28 septembre, 26 octobre, 1er et 2, 11, 29 et 30 novembre à la MPT, rue de la Prairie, à St Ouen L'aumône. Renseignements: Philippe Cyprien, 628, allée du Parc Le Nôtre, 95310 St Ouen L'aumône. Tél: (1) 34 64 50 95.
- Dans le cadre des journées du jouet de pointe de Poitiers, les samedi 4 et dimanche 5 octobre, tournois de jeux de simulation, jeu grandeur nature dans la ville... Renseignements: Halogène, 16 rue de l'Ouest, 92100 Boulogne. Tél: 46 05 79 15.
- L'Association Comité France Sud Open organise les 19 et 20 juillet à Toulon leur Tournoi annuel de JDR. Deux modules choisis parmi quinze jeux de trois thèmes différents (médiéval-fantastique, fantastique et Science-fiction). Inscriptions 40 F. En plus, concours de figurines peintes, démonstrations de jeux, tournoi de figurines antiques,... Renseignements: Le Manillon, 5, rue Pierre-Corneille, 83000 Toulon. Tél: 94 62 14 45.

TOURNOI MARINE III

Au programme des participants à la seconde édition du tournoi organisé par "les gars de la marine", deux journées de jeux de rôle non-stop

(31 mai et 1er juin)... Un appel auquel quatre clubs "marins" + 1 "civil" n'avaient pas résisté: les Dragons du Levant de Toulon, la Croix et la B.A.N Hyères, le club de jeux de rôle de la marine de Rochefort, l'Hippocampe de Paris et le FAST (Fantaisie Aventure Simulation Toulonaise).
Initialement prévue sur la base navale de Toulon, la compétition s'est finalement déroulée au coeur du Centre culturel de Chateauvallon... Parce que... paraît-il... Tripoli pouvait bombarder... pour de vrai... alors... fermeture des bases militaires de la région aux civils, na!
Didier Guiserix et François Nedelec animaient des parties de Méga II pour le premier et de l'Empire Galactique pour le second. En avant-première, Nedelec présentait également son prochain jeu de rôle "Avant Charlemagne". Quant aux joueurs, ils surprenaient les observateurs en proposant cinq jeux conçus par leurs soins: "Nights Lord" et "Survivance", deux jeux au thème post-apocalyptique; "Samouraï" et "Shao-Lin", inspirés tous les deux du Japon médiéval; et "Aventuriers , Mercenaires et Espions", un jeu de rôle au thème contemporain.





Marine III : Les civils remportent le Trophée...

Côté tournoi, 80 joueurs, 30 de plus que l'année précédente, se sont affrontés sur trois scénarios. Dans tous les cas, l'aventure proposée aux joueurs possédait un rapport avec la mer... A la recherche d'une statuette maudite située sur une île ("Advanced Dungeons and Dragons" de niveau 6-7), élaboration d'une opération commando contre un groupe de pirates (l'Ultime Epreuve et les Chroniques de Lynaïs) et enfin intervention sur la planète Gyre Delta 72, une planète aquatique à 80% (l'Empire Galactique).
Les résultats de l'épreuve:

1er club: le FAST, qui remporte pour la seconde fois le trophée Marine III;
• meilleure équipe, toutes catégories confondues: l'Hippocampe;
• meilleur meneur de jeu: Martial Hieramente (FAST), Marc Artigues (Marine Rochefort) et Joël Grall (l'Hippocampe);
• meilleurs joueurs: François Speque, Jean-Philippe Chardousse et Gérald Dupperey (FAST).
A l'exception du FAST, les clubs cités ne sont pas en mesure d'accueillir des joueurs... mais sont disponibles pour participer à vos tournois. N'hésitez pas à les contacter!

CONCOURS J&S 40

Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à :
"Concours JEUX & STRATEGIE 40"
5, rue de La Baume,
75415 Paris Cedex 08

LE TRESOR OUBLIE

page 29.

Le trésor se trouve dans la salle ___

La sortie du temple est en ___

TROIS HOMMES A LA MER

page 61. "Cryptarithme" (mettre un chiffre par case):

```
  _ _ _ _ _ _
+   _ _ _ _ _
-------------
  _ _ _ _ _ _
```

JEUX DE LETTRES

page 89. "DU COQ A L'ANE"
(mettre un mot par case):

Question proposée par "Meccarillos, cigarillos extra-fins"

ZOO	KSI
KHI	IFS

— FAST: maison de quartier du port marchand, 83000 Toulon

— Les Dragons du Levant: M. Zeude, Infirmerie centrale, 83800 Toulon Naval

— l'Hippocampe: foyer du centre marine pépinière 75200 Paris

— la Croix et la B.A.N Hyères: base aéronavale Hyères, 83400 Hyères

• Les Sherlocks et les Paladins des Traboules organisent les 13 et 14 septembre un JDR grandeur nature à Lyon. Avis à ceux qui n'ont pas peur du noir. Renseignements: Laurent au 78 28 06 20 ou Denis au 72 33 85 13.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• SOS aventuriers égarés dans les campagnes, recherchons partenaires ou club de jeux de rôle dans la région de Montargis. Tél. : 69 06 70 82. Demander Frédéric.

• Joueur cherche MJ et autres joueurs pour faire des parties et fonder un club autour ou à Besançon de jeux de rôle et wargames (D&D, Tunnels et Trolls, Friedland, Napoléon à Austerlitz et beaucoup d'autres...). Débutants ne pas s'abstenir. Tél. : 81 57 81 68. Demander Jean-Marc.



• Recherche maître de jeu (de l'Œil Noir et bénévole de préférence) qui pourrait initier des jeunes de 14 ans environ. S'adresser à Christophe Moustey, 32, rue Sénécaux, 27830 Neaufles-Saint-Martin.

• Recherche maître de jeu ou joueurs pour l'Œil Noir; niveau 2 minimum. Stéphane Bonard, 21, square de Port Vendres, 95380 Louvres. Tél. : (1) 34 68 70 26.

• Joueur petit niveau cherche personnes Paris et proche banlieue pour parties de Belote, Tarot et autres jeux. Tél. : (1) 45 42 18 28. Demander Bruno.

MESSAGES

• Comment faire pour ne pas mourir déshydraté dans "Le retour du Docteur Génius". A quoi sert la radiocommande (sur Oric-Atmos). Pascal Powaska, 22, rue du Roulis, 77460 Souppes-sur-Loing.

• Cherche solution de "incredible Hulk" sur Atari XL. Qui me sauvera des fourmis ? Help ! Emmanuel Cerisier, 130, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (1) 42 27 37 19.

• Suis coincé au niveau 6 du jeu Conan sur Apple IIe. J'ai une clef. Help, help ! Nicolas Brodier, 3, place de la Fontaine Cuvry, 57420 Verny.

• Micro TO7/70 possède jeu Mandragore, mais ne trouve pas le Donjon D10 et n'arrive pas à résoudre l'énigme D9. Jérôme Merieux, 41, rue Jean-Renoir, 10300 Ste-Savine.

• Recherche règle d'un wargame "88" version française. Jean-Luc Geslin, Résidence des Graviers, 5B, rue Roland Garros, 94190 Villeneuve-Saint-Georges.

• Patrick de La Chapelle, de Montceau-les-Mines, souhaite monter un grand rassemblement avec les clubs de JdR de toute la France. Si vous êtes séduit par l'idée, voici son adresse : 33, rue Jean-Longuet 287, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85 58 97 10.

• Je cherche des personnes sérieuses aimant et sachant écrire pour m'aider à transcrire sur le papier très nombreuses idées de nouvelles fantastiques, SF,... Bernard Moingeon, Résidence 2072, Studio 6, Rue du 19-Mars 1962, 71400 Autun. Tél. : 85 86 16 03.

• TI99/4A cherche module Adventure et tuyaux pour retour du Pirate ; cherche doc sur Terminal Emulator. Alain Crozet, 15, rue Palissy, 16430 L'Isle-d'Espagnac. Tél. : 45 69 02 96.

• Vous avez toujours rêvé d'être Père Noël ? Envoyez-moi gratos vos jeux inutilisés. Si z'êtes moins gentils vendez-les 20 ou 30 F. Jérôme Pons Latone, 15, rue de Lourdes, 64230 Bordes. Tél. : 59 53 28 85.

• Christophe Moustey, et deux de ses amis voudraient monter un club de L'Œil Noir. Recherche contact

SUPER DEFI

page 86. Ecrivez dans l'ordre la case de départ et la case d'arrivée des jetons que vous déplacez.

1.	9.	17.	25.	33.	41.	49.	57	65.	73.	81.
2.	10.	18.	26.	34.	42.	50.	58.	66.	74.	82.
3.	11.	19.	27.	35.	43.	51.	59.	67.	75.	83.
4.	12.	20.	28.	36.	44.	52.	60.	68.	76.	84.
5.	13.	21.	29.	37.	45.	53.	61.	69.	77.	85.
6.	14.	22.	30.	38.	46.	54.	62.	70.	78.	86.
7.	15.	23.	31.	39.	47.	55.	63.	71.	79.	87.
8.	16.	24.	32.	40.	48.	56.	64.	72.	80.	88.

QUESTION DE DEPARTAGE

Inscrivez ici un nombre strictement positif avec quatre décimales

__ , ____

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit :

NOM........................ PRENOM .... AGE ....

ADRESSE..

Tél : | | | | | | | | | |



avec clubs ou particuliers dans l'Eure, l'Oise et le Val-d'Oise. 32, rue Sénécaux, 27830 Neaufles-Saint-Martin.

• Claude Montebello recherche des jeux épuisés : Bordelands, Shoulder to Shoulder, Agent, Ecology, Long Cours, Alaska... 19, rue François-Marchand, 45100 Orléans. Tél. : 38 63 19 72.

LES BONNES OCCASES... VEND

• T199 4A + adaptateur péritel + adaptateur UHF + cartouche « Tombstone City » + cordon magnéto + programmes de jeux et d'astronomie : 1 000 F. Yeno-Sega SC3000 H, 1 000 F. Hervé Loth, 11, rue Jean-Moulin, 80480 Saleux. Tél. : 22.95.75.18.

• Atmos 48K + alimentations + péritel + magnétophone + manuel + livre (boîte à outil) + 7 cassettes avec jeux + en cadeau : Jeux & Stratégie n° 20, 21 et 27 à 38. 1 150 F. Tél. : 93.83.00.84 (à Nice). Demander Michael.

• ZX Spectrum 48 Ko + péritel + magnétophone + comp. Pascal + jeux + livres : 1 200 F. D. Bonnafous. Tél. : (1) 43.81.50.95 (à Gagny) après 20 h.

• J&S 1 à 35 avec encart : 420 F (port compris). Ou échange Ace of Aces (français) 130 F contre Merp. Mathias Canu. Tél. : 50.26.09.31 (à Thonon).

• D&D boîte de base en français + module B2, Plan Barbarossa, Siège, White Dwarf n° 66 à 69. Casus Belli n° 27 à 30. Tél. : 41.87.39.61. Demander Julien.

• Légendes Celtiques : règles complètes + avancées + accessoires + écran : 350 F. Tél. : 42.78.87.35 après 17 h. Demander David.

• Nombreux jeux en bon état, liste par lettre ou téléphone : Hervé Gueguen, 28, avenue Edouard-Vaillant, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (1) 48.46.11.30.

• ZX81 + 16 Ko + cordons de liaison pour magnéto standard + cours de programmation : 500 F. Régis Dumoulin, 52, allée des Lilas, 34700 Lodève. Tél. : 67.44.16.16 le week-end ou aux heures des repas.

• D&D de base, nouvelle version en français. Prix à discuter. Vends livres dont vous êtes le héros de 5 à 15 F. Tél. : 46.44.02.60. Demander Ghislain.

• 5 livres dont vous êtes le héros (la forêt de la malédiction, la sorcière des neiges, le marais aux scorpions, le combattant de l'autoroute, le labyrinthe de la mort) le tout 75 F. 5 jeux électroniques (sans piles). 130 F les 5 ou 30 F l'unité. Emmanuel Cerisier, 130, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.37.19.

• Donjons & Dragons : boîte de base + modules B2, B3, B4, B6 ; « Official Advanced Dungeons & Dragons » ; module de jeux UK4 ; feuilles de personnages... Neuf. A débattre. Jean-Maxime Belmessieri, Le Puisat, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers. Tél. : 76.31.85.30 (le week-end).

• Apple IIe + moniteur vert + 2 drives + carte RVB 80 + péritel + souris + joystick + programmes + 70 revues + 10 livres : 15 000 F. Tél. : 45.95.45.98 après 19 h.

• Amstrad 464 + moniteur couleur + drive + joystick + livre + nombreux programmes sur disquettes et cassettes : le tout 4 500 F. Tél. : (1) 39.91.47.60 (à Domont). Demander Franck.

• Coffret Œil Noir + 2 modules solo : 150 F. 3 livres dont vous êtes le héros (le labyrinthe de la mort ; l'île du roi lézard, le marais aux scorpions), 14 F chaque ou 40 F les trois. Tél. : 69.20.58.37 de 18 à 20 h. Demander Morvan sauf samedi.

• Légendes + Légendes Celtiques + 8 Lost worlds + Player Handbook + DMG + Fiend + Space opéra + 8 livres dont vous êtes le héros, ou échange contre Cross of Iron, Cod ou Giav. Prix à débattre. Denis Balazuc, chemin du Tamexe, 06560 Valbonne. Tél. : 93.42.12.09.

• Baston, 150 F ; l'Appel de Cthulhu, 140 F ; Oriental Adventures, AD&D, 130 F. Nicolas Giraud. Tél. : (1) 30.32.64.30 après 17 h 30.

• Air Force, 140 F ; Duntless, 130 F ; Squad Leader, 150 F ; Panzer Blitz, 120 F... + 5 livres dont vous êtes le héros, 15 F chacun. Xavier Valois, 18 passage des St-Simoniens, 75020 Paris.

• Légendes Celtiques, Mille et une Nuits + accessoires. État neuf. Tél. : 42.58.53.86.

• 8 livres dont vous êtes le héros entre 15 et 19 F. Une « quête sans fin », Conan le Barbare, à 13 F. Tél. : 60.63.86.39. Demander Loic.

• Players Handbook + Dungeon masters Guide + scénarios B2 et B8. Prix à débattre. Julien Vergne, 51, avenue de Paris, 6, Résidence La Bruyère, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39.51.38.11 après 18 h.

• Ou échange Star Frontiers (anglais) + SF 0, 1, 2, 3, 4 + SF Screen + Knight Hawks + KH 0, Modules pour Middle Earth et AD&D N1 + M, M&M + Egyptian Trilogy. Pierre Miranda, Beaux Arts 22, 200 Neuchâtel, Suisse. Tél. : (038) 24.14.54.

• Légendes règles complètes, 100 F + Légendes Celtiques, 70 F. Xavier Durand, 7, rue du Pont-St-Jean, 91150 Etampes. Tél. : (1) 64.94.16.11.

• Livres-jeu, 15 F + The Valley of the Four Wings, 125 F + Légendes 150 F. Cherche aussi traduction de The Lord of The Ring. Tél. : 69.30.07.93. Demander Frantz.

• Console Mattel (avec manettes) + module Intellivoice + 4 cassettes parlantes + 12 autres. Le tout 1 800 F. Frédéric Jezequel, 7, allée des Cyprès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 43.83.49.62.

• Œil Noir avec boîte d'initiation au jeu d'aventure + 6 scénarios + feuilles de personnages + paravent de maître. Tél. : 69.06.70.82. Demander Frédéric.

• Detective Conseil, 185 F. État neuf. Jean-Philippe Pérès, 19, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.54.36.

• Console de jeux salon OC 2000 Secam à cartouches avec 60 jeux de balle, morpion, batailles navales et cirque, 690 F. Laurent Gerlinger, 3, rue L. et S.-Guitry, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.56.03.14.

• CBM 64, Drive 1541, lecteur cassettes, nombreux logiciels de jeux et utilitaires, livres : 5 000 F. Frédéric Pommeret, 7, rue des Acacias, 60590 Trie-Château.

• Ou échange Zargo's Lords et livres dont vous êtes le héros. État neuf. Aldéric Lesueur, rue de Gréville, 76290 Fontaine-la-Mallet. Tél. : 35.55.92.03.

• Figurines D&D (peintes 10 F). Laurent Querné, 24, Hameau Les Feuilles Mortes, 95190 Taverny. Tél. : (1) 39.95.71.22 après 18 h 30.

• Partant en ermitage dans une île déserte après sauvage attaque orcs, Arioch vend PH pour 120 p.or, (mais on peut discuter). Tél. : 59.53.28.85. Jérôme Pons-Latone, 15, rue de Lourdes, 64320 Bordes-par-Bizanos.

• Tunnels & trolls (règle + 1 scénario + 1 solo), 100 F. Tél. : (1) 42.67.81.76. Xavier Leroy, 52, rue Rennequin, 75017 Paris.

• 4 livres dont vous êtes le héros (Collines maléfiques, Horde des démons, Citadelle des chaos, Sorcières des neiges) 15 F chaque ou 50 F les 4. Sylvain Gontier, 19, rue Roborel-de-Climens, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.96.23, à partir de 17 h 15.

ÉCHANGE

• Car Wars + Truck Stop + Sunday Drivers + 2 scénarios pour C.W + The AADA Véhicule Guide (extension C.W) + Stalin's Tanks contre Air War ou Battle Cars. Tél: 93 54 31 35 entre 12h-14h ou le mercredi après-midi. Demander Christophe.

• ZX Spectrum échange 14 cassettes (Sorcery, Knight-Lore, Sabre Wulf...) contre d'autres (Battlecars, Dragontorc, Gremlins...). Dans la région Lilloise/Lommoise. Tél: 20 92 42 30 après 18h. Demander Marc.

• Jeux sur Atari 800 XL (Zorro, Hacker, Goonies etc...). Emmanuel Cerisier, 130 rue de Saussure, 75017 Paris. Tél: 42 27 37 19.

• Nombreux programmes pour Commodore 64. Michaël Mathieu, 8, rue Gratouasse, 18130 Dun/Auron.

• Programmes pour Atari 800 XL. Xavier-Laurent Eloire, 11, rue Jean-Mermoz, 59350 St-André. Tél: 20 31 37 44.

NOUVELLES BOUTIQUES

• Au Havre (76600): Au Clerc de Dune, 92, rue du Docteur Vigne.

• A Paris (75011): Mimicry, 20, rue de la Folie Méricourt (Mo St-Ambroise).

• A Perpignan (66000): Hobby Games, 29, quai Vauban, Passage rive gauche.

SOLUTIO

PAGES 32 ET 33

Récréation (par Bernard Myers):

1.
Le Roi est dans le coin inférieur droit. Voici la position des pièces:

P	F	P
C	T	C
F	T	R

2.
8 - 24 - 12 - 36 - 18 - 54 - 27
(Alternativement multiplié par 3 et divisé par 2).

3.
055
(Un rond noir signifie qu'on additionne les nombres de ses coordonnées: (rangée + colonne). Un rond blanc signifie qu'on les soustrait.)

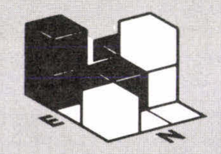
4.
CIREE RINCE
CREVE EVINCER
ENCRE VENIR
ECRIN VERIN
(et certainement d'autres)

5.
A: BLANC
B: GARDE
C: PASSE
D: PLATE

6.
2 - 3 - 6 - 8

7.
7 diamants, 3 émeraudes et des titres (seule combinaison possible pour que chacun dise la vérité une fois et une fois seulement).

8.
3 Blancs, 4 Noirs, selon la configuration suivante:



9.
18 heures 30
(Il suffit de noter la différence entre les deux montres, la diviser par deux et additionner cette somme à l'heure indiquée sur la montre qui retarde).

10.
De bas en haut: 4, 1, 3, 5, 2.

11.
“Aiguisez vos neurones”
(Pour crypter, on remplace chaque lettre par celle huit lettres plus loin dans l'alphabet si la lettre précédente était une voyelle, et 2 lettres plus loin si la lettre précédente était une consonne. La première lettre n'est pas cryptée. Pour déchiffrer, il faut donc procéder dans le sens inverse.)

12.
15 tours.
(Quand A fait 1 tour, B fait 7/5 tours et C, 7/3 tours, il faut donc que A fasse 15 tours pour que chacun se retrouve en position de départ. B: 21 et C: 45).

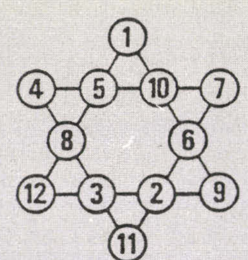
13.
Permutez les lettres L, G, U et S pour former:

S	A	G	E
O	U	R	S
U	N	I	S
L	E	S	E

14.
1: DAMIEN; 2: CLAIRE; 3: HELENE; 4: SOPHIE; 5: Vide; 6: CHARLES

15.
La face est divisée en deux moitiés dans le sens de la hauteur, l'une noire, l'autre blanche.

16.
La somme commune est 26. Voici l'étoile:



17.
Voici les 3 possibilités:
CBAD, CABD, ou DCAB.

18.
Raoul 70 m², Xavier 140 m², Séraphin 220 m².

PAGE 39

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

1.

	A	B	C	D	E
A	1	9	8	8	1
B	2	8	3		0
C	6	4		4	9
D	9	9	8	5	9
E	1		1	5	1

2.

	A	B	C	D	E
A	1	4	8	2	8
B	9	0		3	
C	1	9	7	1	9
D	5	6	3		9
E	1		7	2	9

3.

	A	B	C	D	E
A	8	7	3	2	9
B		7	6	9	7
C	3	6		2	9
D	7	7	7		9
E	7	7	2	8	4

4.

	A	B	C	D	E
A	1	0	1	1	2
B	3		3	6	2
C	5	6	7		5
D	4	7		8	
E	2	8	1	1	1

PAGE 42

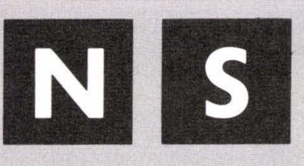
Théorie des jeux :
Regardez attentivement la figure ci-dessous. Elle représente ce qu'on appelle un carré magique, c'est-à-dire un carré contenant les nombres de 1 à 9, placés de telle manière que toutes les lignes, toutes les colonnes et toutes les diagonales totalisent 15.
L'ensemble des façons d'atteindre le total 15 en trois chiffres sont ainsi réunies, de façon que gagner consiste tout simplement à aligner trois symboles de sa couleur, comme au Tic Tac Toe.
A « total 15 », la classification des situations ainsi que le choix de la stratégie gagnante s'apparente entièrement à l'étude du « Tic Tac Toe ».

6	7	2
1	5	9
8	3	4

PAGES 60 ET 61

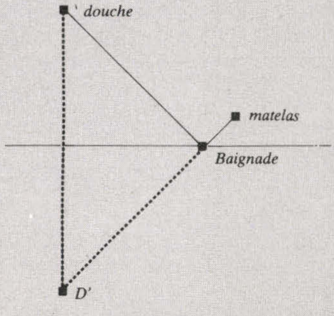
Trois hommes à la mer (par Gilles Cohen) :

LES COQUILLAGES :
Soient A, B et C les prises respectives d'Antoine, Bernard et Charles.
• Si Antoine dit vrai B ⩾ 2A ⩾

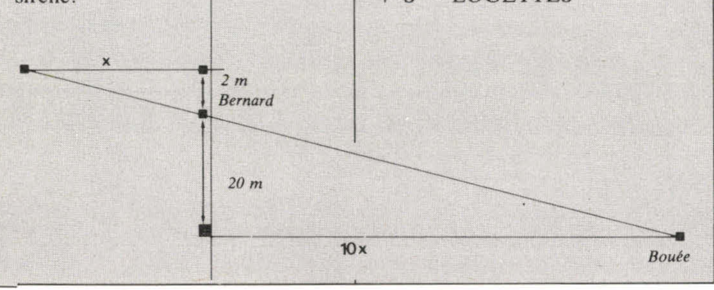


A, donc B ne ment pas, puisque A en a rapporté moins que lui et C ment. Comme A ≤ B, on a donc C = 10. Mais C ayant fait la plus mauvaise pêche, le total serait supérieur à 30, ce qui est contraire à l'hypothèse.
Donc Antoine ment.
On a donc A < B et B < 2A.
Comme A < B, et que Bernard dit vrai, C = 10.
Comme Charles dit vrai, et que C = 10, A est différent de B − 4.
Or, comme C = 10, A + B = 14 (A+B+C=24).
B < 2A entraîne 3A > 14, donc A ≥ 5
B > A entraîne 2A < 14, dont A ≤ 6
Si A = 5, B = 9, mais alors A = B−4 : interdit
Donc A = 6, B = 8, C = 10.

A LA DOUCHE :
Pour déterminer le plus court chemin, il suffit d'imaginer le point D', symétrique de la douche par rapport à la séparation entre le sable et l'eau. Joignez alors le matelas à ce point, et vous saurez où Antoine doit se baigner. Après cela, il suffit de rejoindre la douche en ligne droite.



SOUPÇON D'ÉROTISME :
A partir du matelas, situé exactement à la hauteur de la bouée, Charles va compter une certaine distance (par exemple 20 m), le long du rivage, et demander à Bernard de se tenir au point ainsi défini. Puis, Charles va encore compter 2 m dans la même direction, puis reculer perpendiculairement jusqu'à être dans l'alignement de Bernard et de la naïade. Le triangle formé est semblable à celui délimité par le matelas, Bernard et la bouée. La proportion est de 1/10. Si le point d'alignement est obtenu à une distance du rivage inférieure à 10 m, il sera possible à Bernard de rejoindre sa sirène.



PERDU DANS LE BROUILLARD :
Quelle que soit la position de la bouée jaune, la trajectoire décrite par le nageur le place sur la ligne qui joint la bouée bleue à la bouée rouge, au tiers du segment délimité par ces deux points.
Les deux bouées sont donc à une distance de 45 m. Et Charles se trouve à 30 m de la rouge.

COMME LE TEMPS PASSE
On peut effectivement mesurer toutes les durées en utilisant les deux sabliers.
Pour obtenir 12 min, il faut faire démarrer en même temps les deux sabliers, le grand du côté 11 min, le petit du côté 4 min.
Au bout de 4 min, on déclenche le « top ». Il reste alors à attendre que le grand sablier finisse de s'écouler, et d'ajouter les 5 min d'écoulement du petit pour lancer le deuxième « top ». Entre les deux « top », 12 min se sont écoulées.
Pour obtenir 21 min, on pourra lancer le petit sablier pendant 5 min, puis le grand pendant 11 min. Pendant ces 11 min, on retourne le petit sablier qui s'écoule pendant quatre minutes, ce qui fait qu'au terme du fonctionnement du grand, on peut à nouveau lancer le petit pour 5 min. Les 21 min sont ainsi atteintes.

PAGES 80 ET 81

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna)

1c - 2b - 3b - 4b - 5b - 6a - 7b - 8b - 9c - 10a - 11b - 12a - 13c - 14a, b, c - 15a - 16c - 17a - 18c - 19b - 20c -21c - 22a - 23b - 24a - 25c - 26c - 27a - 28c - 29a - 30b.

PAGES 88 ET 89

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna)

Les anagammes:
PROPRES + O = PROPOSER
+ U = POURPRES
+ A = PROSPERA
+ T = PROPRETS
+ E = PREPOSER, PROSPERE

LOGETTE + U = GOULETTE
+ R = GRELOTTE
+ N = ONGLETTE
+ E = GOELETTE
+ S = LOGETTES

Les anagrammes-croisées:

	S		A		S		A	
P	O	I	R	E	A	U	T	E
	R	■	B	■	P	■	O	
S	T	R	A	M	O	I	N	E
	I	■	L	■	N	■	A	
A	L	I	E	N	A	B	L	E
	E	■	T	■	C	■	I	
A	G	R	E	M	E	N	T	E
	E		S		S		E	

Les cousins:
• PENCE, PENDE, PENNE, PENSE, PENTE
• MAIRIE, MAORIE, MARRIE
• TORDE, TOREE, TORSE, TORVE
• TANCER, TANKER, TANNER
• POETIQUE, PORTIQUE
• CIRAGE, MIRAGE, TIRAGE, VIRAGE
• MAHDIS, MARDIS, MAUDIS
• DEGOISE, DEGRISE, DEGUISE
• COULAGE, FOULAGE, MOULAGE, ROULAGE, SOULAGE
• LIBER, LIMER, LINER, LITER

Mini-tirages:
THETA, AORTE, PAIEN, MERLU, FLENU, DISCO, NOEUD, SUCON, FUERO, PEULE

Les anaphrases:
• FORESTIER - TORREFIES
• RENTIER - TERRIEN
• CAMELIAS - AMICALES
• ALLIANCE - CANAILLE
• APPRETA - PARAPET

Du coq à l'âne:
• GRUE, CRUE, CRIE, BRIE, BAIE, BASE, BUSE
• PIED, PIES, FIES, FEES, FEUS, FOUS, FOUT, FOOT
• ALGUE, AIGUE, LIGUE, LIGNE, VIGNE

Jarnac!
La filière:
ACE, CANE, CANOE ou OCEAN, MECANO, MACONNE, CAMIONNE, CINEROMAN

Coup de Jarnac:
SILY, SAYON, LYCOSE, RAYAGES, PYROGENE, CEYLANAIS

PAGES 90 ET 91

Échecs :
1. Il suffit à la Dame blanche d'alterner les échecs sur les cases a1, h1, et h8 et les noirs ne peuvent s'en dépêtrer. Vérifiez vous-mêmes.
1. 1. ...C×e3!! ; 2. T×c2, Ta1+ ; 3. Rh2, Cf1+ ; 4. Rg1, Cg3+ ; 5. Rh2, Cf1+!, etc. (Sax-Mariotti, 1978).

SOLUTIONS

3. 1. ...C×g5!! ; 2. h×g5, C×d5!! ; 3. C×d5 (le Cc3 était attaqué) D×g5+ ; 4. Rf2, Dh4+! et échec perpétuel, la Dame noire les alternant sur g5 et h4.
(Grigorian-Yurtaev, 1979).
4. 1. ...T×c7!! ; 2. D×c7, Cg4!! (menaçant le mat sur h2) ; 3. h×g4, Df2+ ; 4. Rh2, Dh4+ ; 5. Rg1, Df2+, etc.
(Unzicker-Averbakh, 1952).
5. 1. F×f6!!, e×f6 (et non 1. ...D×f6?? ; 2. Dg8 mat, ni 1. ... R×f6?? ; 2. Dg6 mat, et d'autre part l'échec par Th1 ne change rien à l'affaire) ; 2. Dd7+, Rf8 ; 3. Dd8+, Rf7 ; 4. Dd7+, etc.
(Geller-Gurgenidze, 1958).
6. 1. ...F×h2+! ; 2. R×h2, Dh4+ ; 3. Rg1, f×g2 ; 4. R×g2 (il faut empêcher 4. ...Dh1) T×f2+!! ; 5. D×f2, Dg4+ ; 6. Dg3, De2+ ; 7. Rh3, Dh5+ ; 8. Dh4, Df3+ ; 9. Rh2, De2+!, etc.
(Sman-Orlov, 1958).
7. 1. Ce5!!, D×c2 (sinon les noirs perdraient) ; 2. C×g4+, Rh7 ; 3. C×f6+, Rh6 ; 4. Cg4+, Rh5 ; 5. Cf6+, Rh6 (et non 5. ...Rh4?? à cause de 6. Tg4 mat) ; 6. Cg4+, etc.
(Taimanov-Larsen, 1966).
8. C×e7!!, C×e7 ; 2. D×f6+!!, R×f6 ; 3. Fd4+, Rg5 ; 4. Fe3+, Rf6 (et non... Rh4 ; 5. g3+, Rh3 ; 6. Tc1 suivi de Ff1 mat) ; 5. Fd4+, etc.
(Steinberg-Makarov, 1966).
9. 1. F×e4!!, T×f1 ; 2. Ff5!!, Te1 (sur 2. ...T×f2+ ; 3. R×f2 les blancs auraient l'avantage) ; 3. Fe6+, Rh7 ; 4. Ff5+, etc.
(Radevic-Donskih, 1972).
10. 1. Dh6+!!, R×h6 ; 2. Th3+, Rg5 (2. ...Rg7?? ; 3. T×h7 mat) 3. Tg3+, Rf4 ; 4. Tf3+, etc.
(Sallai-Sakharov, 1974).
11. 1. Tf1!!, d1=D ; 2. De6+!, Rh7! (2. ...D×e6?? ; 3. Tf8+, Rh7 ; 4. Th8 mat) 3. Cf8+! (non 3. D×e8?, D×h5+ ; 4. Rg1, D×g6!), D×f8! ; 4. Dg6+, Rg8 ; 5. De6+!, etc.
(Riumin-Verlinsky, 1933).
12. 1. e7, h2 ; 2. e8=C!! h1=D (il n'y a rien à faire contre l'échec perpétuel du Cavalier fraîchement promu) 3. Cc7+, Ra7 ; 4. C×b5+, Ra8 ; 5. Cc7+, Ra7 ; 6. Cb5+, etc.
(Babuskin-Postnikov, 1970).

PAGES 92 ET 93

Scrabble:
Partie préparée:
1. CHOREES en H3, avec 82 points
2. SEMINOME en 5C, avec 70 points
3. VERBAUX en G9, avec 85 points
4. PARJURAI en 13F, avec 100 points
5. ETENDAIT en 8H, avec 83 points
6. VINIFERE en 6B, avec 93 points
7. DEDOUANAS en L6, avec 72 points
8. PENTAGONE en D4, avec 102 points
9. SENSUELLE en 7G, avec 83 points
10. ACMEISME en 3G, avec 76 points
11. METHYLIQUE en N2, avec 150 points
12. TREILLAGEZ en 11F, avec 90 points
13. PATCHOULI en 4D, avec 116 points
Total: 1 202 points
Les Benjamins:
• avec SONNE, on peut faire: BESSONNE, BLASONNE, CONSONNE, FRISONNE, GRISONNE, PERSONNE, RAISONNE, SISSONNE
• avec VITAMINE, on peut faire: PROVITAMINE
• avec MILLE, on peut faire: GREMILLE, VERMILLE
• avec LISSE, on peut faire: ABOLISSE, AVILISSE, COULISSE, EMPLISSE, MOLLISSE, REGLISSE, ROULISSE
Le coin du stratège:
Ce tirage présente de nombreuses possibilités de scrabble:
• TRAQUAIS ou QUARTAIS en 7A pour 67 points; peu rémunérateur, ouvre trop et peut même donner un nonuple à l'adversaire: à proscrire...
• TRAQUAI, 10H, 84 points: ouvre la partie inférieure de la grille, et permet de prendre le triple inférieur avec S ou T: trop dangereux.
• ARQUAIT ou RAQUAIT, 10B, 86 points: mêmes inconvénients que le coup précédent: ARQUAIT ouvre un triple avec M ou P, et RAQUAIT avec B, C ou T.
• TRAFIQUA, 4D, 86 points: un peu meilleur, mais l'adversaire fera beaucoup de points dès qu'il aura un I, un S ou un T.
• ARQUAT, 8J, 65 points: ne scrabble pas, mais permet tout de même d'empocher 65 points sans laisser de rallonge à l'adversaire; ce coup ouvre cependant la partie inférieure de la grille.
• QUATRAIN, J2, 83 points; le meilleur coup: assez payant, il présente en plus l'avantage, non seulement de ne rien ouvrir, mais en plus de fermer toute la partie inférieure de la grille.

PAGES 94 ET 95

Dames :
1. 1. 28-23 (19 ×28) ; 2. 32 ×23 18 ×29 ; 3. 33 ×4 (B+)
(Ba-Delforche, 13ᵉ ronde)
2. 1. 32 ×23 (22 ×33)**A** ; 2. 38 ×20 (B+1)
A. 1. ...(23 ×32) ; 2. 37 ×28(22 ×33); 3. 38 ×20 (B+1)
Charzman-Tsenter (USA), 10ᵉ ronde.
3. 1. ...(26-31) ; 2. 17 ×28 (31 ×31) (N+)
Roethof (Suriname) Camara (Côte d'Ivoire), 12ᵉ ronde.
4. 1. ...(25-30) ; 2. 35 ×24 (18-23) ; 3. 29 ×18 (20 ×27) ; 4. 26-21 (12 ×23) ; 5. 21 ×32 (N+1)
Piconese (Italie) Bader (France), 13ᵉ ronde.
5. 1. 26-21 (17 ×26) ; 2. 36-31 (26 ×28) ; 3. 33 ×4 (B+)
Manzana (Italie) Jaggoe (Suriname) 9ᵉ ronde.
6. 1. ...(29-34) ; 2. 40 ×29 (17-21) ; 3. 26 ×17 (11 ×24) (N+1)
Delforche (Belgique) Camara (Côte-d'Ivoire), 7ᵉ ronde.
7. 1. 23-19 (14 ×23) ; 2. 42-38 (32 ×34) ; 3. 40 ×9 (30-34) ; 4. 9-3 (35-40) ; 5. 44 ×35 (34-39) ; 6. 45-40 (6-11)**A** ; 7. 17 ×6 (39-43) ; 8. 3-21**B** (B+)
A. 6. ...39-43 ; 7. 17-11 (6 ×17) ; 8. 3 ×49 (N+)
B si les noirs dament, les blancs capturent la dame
Jaggoe (Suriname) Piconese (Italie), 10ᵉ ronde.
8. 1. ...(22-27) ; 2. 30-24**AB** (19 ×30) ; 3. 28-23**DC** (7-11) ; 4. 23 ×12 (17 ×8) ; 5. 40-35 (14-19) ; 6. 35 ×24 (19 ×30) ; 7. 49-44**E** (8-12) (N+1)
A. 2. 37-31 (17-22) ; 3. 28 ×26 (19-23) ; 4. 31 ×22 (23 ×45) ; 5. 22-17 (45-50) (N+)
B. 2. 37-32 (17-22) ; 3. 28 ×26 (19-23) ; 4. 32 ×21 (23 ×45) ; 5. 21-17 (45-50) (N+1)
C. 3. 29-23 (18 ×29) ; 4. 33 ×35 (27-32) ; 5. 38 ×27 (21 ×23) (N+1)
D. 3. 37-31 (27-32) ; 4. 28 ×37 (30-34) (N+)
E. 7. 37-31 (30-35) ; 8. 31 ×22 (35-40) (N+)
Delhom (France) Chvarzman-(URSS), 8ᵉ ronde.

9. 1. ...(17-22) ; 2. 28 ×17 (11 ×31) ; 3. 36 ×27 (18-23) ; 4. 29 ×18 (13 ×31) ; 5. 41-36, [essaye de rattraper le pion perdu] 5. ... (19-24)! ; 6. 36 ×27 (16-21) ; 7. 27 ×16 (24-30) ; 8. 35 ×24, (20 ×27) (N+1)
Jaggoe (Suriname) Valners-(URSS), 6ᵉ ronde.
10. 1. ...(25-30)! ; 2. 35 ×15 (14-20) ; 3. 15 ×24 (19 ×39) ; 4. 28 ×8, la prise majoritaire est obligatoire, 4. ...(39 ×26) ; 5. 41-37 (2 ×13) (N+)
(Camara-Chvarzman, 9ᵉ ronde).
11. 1. ...(24-30)!**A** ; 2. 26-21**BCD** (27-31) ; 3. 45-40 (16 ×27) ; 4. 40-35 (30-34) ; 5. 33-29 (23-28)**E** ; 6. 29 ×40 (28-32) ; 7. 38-33 (32-37) ; 8. 42-38 (31-36) ; 9. 40-34 (37-41) (N+)
A. 1. ...(9-14?) ; 2. 26-21! (27-31) ; 3. 33-29 (23 ×34) ; 4. 38-33 (16 ×27).; 5. 33-28 (22 ×33) ; 6. 42-37 (31 ×42) ; 7. 47 ×9=

B. 2. 45-40 (23-28) ; 3. 33-29 (30-34) (N+)
C. 2. 47-41 (23-28) ; 3. 33-29 (28-32) ; 4. 38-33 (32-38) (N+)
D. 2. 42-37 (23-28) ; 3. 33-29 (28-33) (N+)
E. 5. ...(34-39) ; 6. 29 ×18 (22 ×13) ; 7. 38-32!=
(Camara-Valners, 13e ronde).
12. 1. 26-21!**A** (17 ×26) ; 2. 34-29 (12-18) ; 3. 24-20 (15 ×24) ; 4. 29 ×20 **B** (13-19) ; 5. 20-15 (19-24) ; 6. 48-43 (18-23) ; 7. 43-39 (11-17) ; 8. 15-10 (24-30) ; 9. 10-4 (17-21) ; 10. 4-10 et les noirs perdent à la pendule mais leur position était désespérée.
A. 1. 39-33? (13-19) ; 2. 24 ×13 (12-18) ; 3. 13 ×22 (17 ×39) (N+)
B. Au prix d'un pion, les blancs vont pouvoir bientôt faire une dame
(Valners-Wesselink, 12e ronde).

PAGE 97

Bridge :

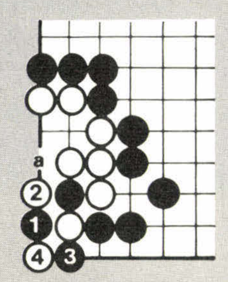
1. Il faut répondre 2♣. Priorité à la couleur cinquième (même mineure) dès que l'on possède au moins 11H.
2. Répondre 2♥, cue bid impératif pour un tour permet d'annoncer le fit et au moins 12H. L'enchère de 3♦ serait une faute, car l'enchère est limite et le partenaire aurait le droit de passer.
3. Répondre 1♠, il faut préférer annoncer une majeure même sans honneur, plutôt que de soutenir une mineure (valable évidemment au premier tour d'enchère).
4. 3♠, l'enchère montre une belle couleur de six cartes et une force de 11 à 13DH.
5. 2♥. Vous n'avez aucune enchère naturelle décrivant exactement cette main, il faut donc passer par la quatrième couleur forcing.
6. 2♦. Il ne faut surtout pas déclarer 2♥ une quatrième couleur forcing, qui vous entraînera inexorablement vers un contrat trop haut. Avec une main aussi faible face à un partenaire qui a annoncé un bicolore, il faut choisir une de ses couleurs au palier le plus bas. C'est en quelque sorte la moins mauvaise solution.
7. 3SA. Si vous avez assimilé nos enchères sur le Texas, vous n'aurez aucun problème pour résoudre les questions 7-8-9, sinon reportez-vous aux rubriques des no 37-38-39.
8. 3♠. Enchère limite montrant 6 cartes à ♠.
9. 4SA. Même signification que 3SA, mais avec 3H de plus. Attention cette enchère n'est pas un Blackwood.
10. a. Pour faire 4 levées, jouer le 4 pour le Roi, puis tenter l'impasse à la Dame. Vous gagnerez avec la dame placée et la couleur répartie 3-2.
b. Pour faire 3 levées en sécurité, tirer l'As, puis jouer le 4 vers R9. Principe général : dans tous les coups de sécurité, il faut tirer d'abord l'honneur qui accompagne le Valet.
11. a. Pour faire 5 levées, il faut tenter la double impasse.
b. Pour faire 4 levées, tirer l'as en coup de sonde, puis petit vers R9.
12. Vous pouvez assurer le contrat à 100 % (en supposant qu'Ouest détient au moins 3 cartes à ♣. Prendre l'entame, remonter au mort par le Roi ♠ et tenter l'impasse ♥, si elle réussit, votre contrat est assuré, vous tenterez ultérieurement l'impasse ♦ pour des levées supplémentaires. Si l'impasse ♥ échoue, Ouest prend la main et (meilleure défense) continue ♣, vous prenez en Sud et vous tentez l'impasse ♦.
Si l'impasse échoue, soit Est n'a plus de ♣ et aucune contre-attaque n'est gênante, soit il possède du ♣, mais la couleur était répartie 4-3 ce qui fait que le flanc ne pourra encaisser au maximum que deux ♣, le Roi de ♥ et le Roi de ♦.
Remarque importante : ne passer à la donne suivante qu'après avoir compris que tenter l'impasse ♦ avant l'impasse ♥, met le contrat en danger (l'ordre dans lequel il faut tenter les deux impasses n'est pas du tout indifférent).
13. Votre contrat est sur table à condition qu'aucun adversaire ne possède une mineure septième. Vous allez jouer en double coupe (les atouts étant maîtres, vous ne pourrez être surcoupé) et réaliser quatre atouts de chaque main, As, Dame ♣ et As, Roi ♦. C'est imbattable à condition de respecter la règle universelle à tout jeu de double coupe, c'est-à-dire qu'il faut tirer les honneurs maîtres dans les autres couleurs avant de commencer le jeu de double coupe.
14. L'intervention d'Ouest à un ♠ va vous permettre de jouer comme à cartes ouvertes. Vous déduisez tout d'abord qu'Est est singleton ♠.
Vous prenez l'entame avec l'As ♠, vous tirez l'As d'atout puis As ♣ et Dame de ♣ coupée au mort. On revient en main par l'atout et l'on joue le 4♦ pour le valet. Si l'impasse échoue, Est est sans défense, car il doit rejouer soit ♦ dans notre fourchette, soit ♣ en coupe et défausse (ce plan ne peut être mis en échec que si Est détient trois atouts et Dame-10 de ♦, ce qui est extrêmement rare en probabilité pure et encore plus improbable après l'intervention d'Ouest). Vous remarquerez que si l'impasse ♦ réussit, vous pouvez tenter le grand chelem sans risque en espérant le 10♦ chez Ouest (ou le 10♦ au plus troisième chez Est). Vous remontez en Sud à l'atout et vous tirez tous les cœurs laissant au mort As-Roi-9 de ♦, Ouest sera squeezé ♦-♠ sur le dernier atout.
15. Il semble que vous n'ayez pas de solution gagnante, sauf si vous pensez à jouer en mort inversé. Prendre l'entame avec la dame ♦, jouer le 3♥ pour l'As et couper un ♥ avec un atout maître, revenir en Nord par l'atout et couper maître un deuxième ♥. Remonter au mort par l'atout et couper le dernier ♥ avec le dernier atout maître de Sud. Il ne reste plus qu'à remonter au mort par le Roi ♦, tirer le dernier atout ainsi que toutes les levées maîtresses.
16. Le contre du partenaire sur cette séquence demande impérativement l'entame ♠. Entamez du 8 en Pair-Impair.
17. Le contre du partenaire sur cette séquence demande l'entame dans la première couleur nommée par le mort. Entamez le 8 ♠.
18. D'après les enchères, votre partenaire ne peut détenir plus d'un point, il faut espérer qu'il s'agit du Valet de ♠. Si vous prenez l'entame de l'As ♠ et que vous rejouez ♠, Sud laissera passer une fois pour couper les communications et vous ne pourrez battre le contrat. Il faut fournir la Dame de ♠ au premier tour pour inciter Sud à faire la levée avec son Roi. En effet, en jouant ainsi, vous laissez le déclarant à la devine (en laissant passer il chute tout de suite si l'As est en Ouest).
19. La chute est certaine grâce à votre As d'atout. Sud qui a ouvert d'un SA, possède sûrement au moins 2 cartes à ♦. L'entame du 3♦ du partenaire est un singleton, car le 3♦ est la plus petite carte invisible (si le partenaire avait un doubleton, il aurait entamé la plus grosse carte du doubleton). Prendre l'entame de l'As, mais ne ren-

SOLUTIONS

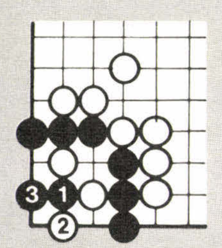
voyez surtout pas ♦ (une coupe ne suffit pas à faire chuter). Il faut jouer le 3♥, quand on reprendra la main avec l'As d'atout, il suffira de rejouer le 10♦ (carte préférentielle pour un retour ♥), Ouest coupe et rejoue ♥ pour la coupe et la chute.

PAGE 99

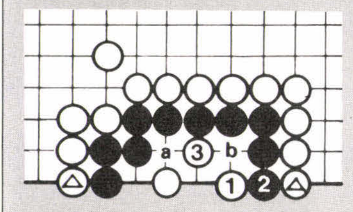
Go:



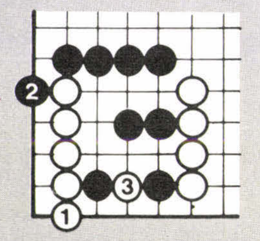
1: après 4, il y a *Ko*. L'*Atari* dans ce sens en 1 est une technique commune dans le coin. Si au coup 1, blanc répond en 3, noir crée un *Ko* en **a**.



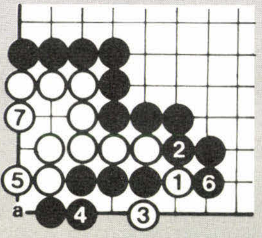
2: le point 2-2 est le point vital. (C'est un peu normal, la position est symétrique).



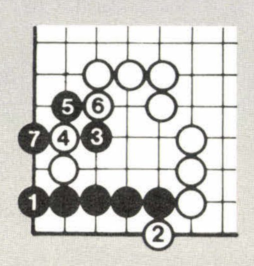
3: après 3, le noir est mort par forme. (Il ne peut pas approcher; une fois que blanc a joué en △, il peut jouer par exemple **a**, puis **b**).



4: 1 menace de vivre et 3 est le point faible qui permet au blanc de se connecter.



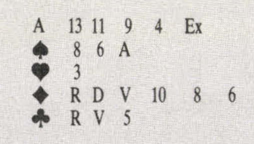
5: Le sacrifice de 1 et 3 est payant. Si le noir joue 4 en 6, blanc joue en 4! Puis en **a** et vit; ce qui ne marche pas si blanc commence par jouer 5, noir 7.

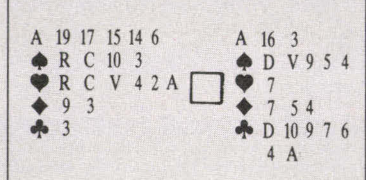


6: comme dans le problème 4, 1 menace de vivre. Après 7, les pierres blanches sont prises en *Geta*!

PAGE 100

Tarot :
1. Les quatre jeux :





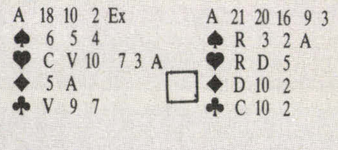
A 21 20 18 12 10 8 7 5 2 1
♠ —
♥ D 10 9 8 6 5
♦ 2 A
♣ —

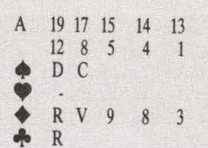


Plusieurs écarts sont possibles. Le doubleton naturel à ♠ fait perdre trop de points. Vous vous décidez à conserver deux petits ♦, le cavalier trouvé au Chien pouvant constituer une énigme pour le camp adverse. Malgré l'absence de rois, vous détenez une bonne longue et des arrêts solides à l'atout. Vous n'avez aucune raison de dissimuler votre poignée.
Lorsque vous coupez le roi de ♠ du 2 d'atout, tout semble se passer à merveille. Mais votre satisfaction va s'arrêter là. Le deuxième tour de ♥ vous apporte frissons et complications. Outre la répartition infâme dans votre longueur, vous savez maintenant que les gros tarots l'accompagnent. Alors, que faire ? Eh bien, surtout, ne coupez pas du Petit prématurément. L'adversaire s'empresserait de jouer atout et vous resteriez sans défense.
Il est vraisemblable que le flanc obéira à Ouest en jouant ♠ jusqu'à épuisement. Profitez-en donc pour éliminer un maximum de vos ♥ perdants. Mais, de grâce, au premier tour de ♣, coupez du Petit des deux mains !

2. Les quatre jeux :



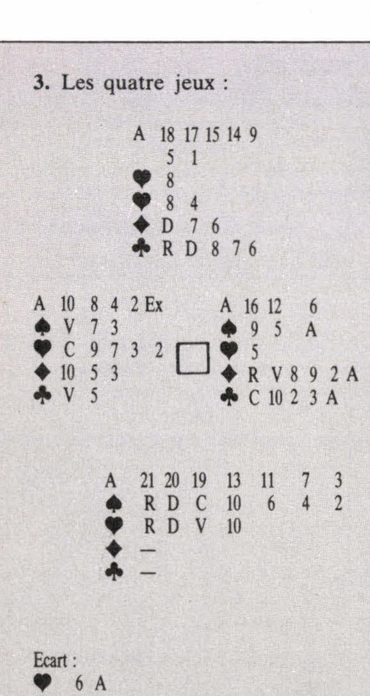






Vous avez les moyens d'amener le Petit au bout. Celui-ci constituera le but de votre ligne de jeu. Vos contrôles à la couleur sont suffisants, mais, à toutes fins utiles, vous prenez une assurance en conservant la dame et le cavalier de ♠ en reprise de main. Vous montrez votre poignée, bien sûr, car malgré l'absence des tarots supérieurs, vos atouts intermédiaires sont "liés".
En main au roi de ♣, ne mettez pas la charrue avant les bœufs ! Vous devez vérifier la répartition à ♦ avant de procéder à l'élimination des atouts. Ayez pour principe, avec un seul bout, de toujours jouer la sécurité.

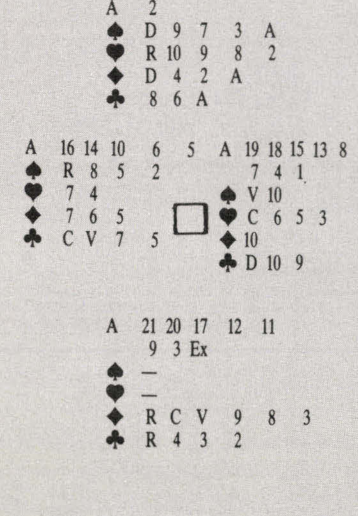
3. Les quatre jeux :



Ecart :
♥ 6 A
♦ 6 4
♣ 9 4

Vous avez l'entame en Nord. Si vous avez pensé au huit de ♠, je ne vous parle plus ! Vous avez la main forte à l'atout et vous défendez le Petit tout seul. A la vue du Chien et de votre jeu, Sud a neuf chances sur dix de couper ♣, à moins d'un preneur fou (il en existe... !). Beaucoup de joueurs entameront d'un honneur, mais vous êtes plus subtil. Restez logique avec vous-même, si votre conviction est faite, vous jouerez d'abord un petit ♣ et attendrez le troisième ou quatrième tour de la couleur pour sacrifier le roi. Sud sera contraint "d'acheter", ce qui fait votre affaire. Pour tenter d'amener le Petit au bout dans les meilleures conditions, vous expliciterez votre main en coupant ♠ du cinq d'atout, puis du neuf, recommandant ainsi à vos partenaires une obéissance des plus totales.

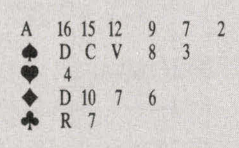
4. Les quatre jeux :

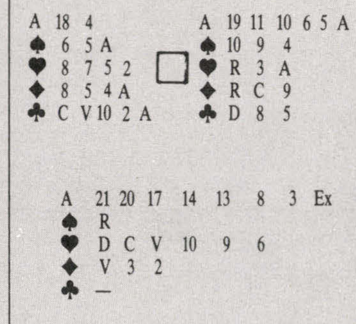


Ecart :
♠ C 6 4
♥ D V A

Vous coupez d'emblée la couleur du Preneur. Mauvais signe, car vous ne connaissez encore rien de sa main. Malgré tout, il n'est pas urgent de prendre une décision irrévocable, et cela pour deux raisons. D'une part, vous ne craignez pas l'uppercut d'atout de vos partenaires, d'autre part, il vous suffit de compter les ♦ afin de prévenir un éventuel danger.
Dans cette position, les risques sont atténués, car vous dominez la situation, tel un observateur sur un mirador. Comme précédemment, vous couperez la longue de Sud du 4 d'atout, puis du 7, afin de signifier votre main, confirmant ainsi le caractère impératif de votre contre-attaque à ♥. La dernière précaution reste le compte systématique des atouts. Mais où ai-je la tête ? Tous les lecteurs le font !

5. Les quatre jeux :





Ecart :
♠ 7 2
♣ 9 6 4 3

Apparemment, Sud a fait un écart déroutant. Mais vous détenez la main idéale pour adopter une manœuvre de débordement. Il faut jouer fin pour amener le Petit au bout ; l'entreprise est-elle concevable ? Bien sûr ! Car ce cher Watson, en Nord, vous a donné la clef d'une partie du mystère. Pour avoir coupé du 2, puis du 7 d'atout, il devait posséder un jeu défensif. Mais cet être ingénieux a pris soudain conscience de l'affaiblissement de sa main, ce qui justifie son changement de couleur pour ne pas gêner ses partenaires.

Lorsque Sud fournit à ♦, la coupe à ♣ ne fait plus aucun doute. Vous coupez donc le quatrième tour de ♥ du cinq d'atout et imposez le retour ♣. A partir de maintenant, tous les espoirs sont permis.

PAGE 101

Backgammon :

1. ce jet est assez moyen, mais doit avant tout être utilisé pour consolider la position de Blanc, en attendant des jours meilleurs... Au lieu d'essayer de dégager le pion arrière, utilisez donc le 5 pour amener un constructeur en B8, et le 1 pour en amener un autre en B5.

2. frapper en B2 avec B8B2*×2-N12B6×2 ne sert pas à grand-chose ici ; vous avez peu de chances de bloquer Noir ainsi, et, s'il rentre, vous aurez avancé 2 pions en B2 pour rien ; il vaut mieux, encore une fois, préparer l'avenir en essayant de construire un bloc cohérent avec N10B9-N12B6×3.

3. il est inutile de faire la case N2, car vous n'amélioreriez en rien votre position : vous seriez toujours aussi bloqué par Noir, menaceriez moins ses blots et n'auriez toujours pas construit votre propre jan intérieur ; construisez donc plutôt avec B7B4-B6B5.

4. on peut envisager N1N7 pour « chatouiller » Noir ; mais pour jouer ce genre de mouvement qui aboutit généralement à une série de frappes réciproques, il vaut généralement mieux remplir deux conditions : avoir plus de pions arrières que l'adversaire, et un jan intérieur plus fort que le sien ; ce qui n'est pas le cas. On jouera donc pour le 5, N12B8.
Pour le 1, on peut hésiter entre B8B7 et B6B5.
Si Blanc avait seulement un blot en N1, il opterait sûrement pour B6B5, pour éviter de laisser trop de doubles shots. Mais, en l'occurrence, grâce à la case en N1, on peut courir le risque de jouer B8B7 ; Noir a moins d'une chance sur 2 de faire un 6, et risque de se retrouver face à une prime de 4 cases s'il ne le fait pas immédiatement.

5. dans tous les cas, vous devrez laisser un blot, et jouer le 3 pour rentrer en N3. Jouer N12B9 ne laisse que 11 shots sur 36, mais B9B5*, bien que plus risqué est meilleur dans la mesure où il rend la prise de B5 par Noir beaucoup plus difficile.

6. on peut envisager de jouer la sécurité avec N12B8, mais on n'aura pas construit grand-chose... N12B11-N12B10 donne 2 constructeurs, mais aussi de gros risques d'être frappé inutilement. Dans ce genre de situation, autant prendre le taureau par les cornes et frapper deux blots avec B6B4*-B4B1*. Vous prenez ainsi une chance de « blitzer » Noir s'il ne rentre pas rapidement ; et, même s'il rentre, vous aurez entre-temps eu la possibilité d'affermir votre position. De plus, avec l'« ancre »

en N5, vous vous moquez bien d'être éventuellement frappé en B1...

7. dans l'immédiat, le point crucial est B4, convoité par les deux adversaires : si Noir le fait, il revient à égalité dans la partie ; si c'est Blanc, il peut ensuite envisager de doubler.
C'est pourquoi il faut ignorer le blot en N11, et jouer B6B4*-B6B5. **Même** si Noir fait un 4, Blanc peut encore se féliciter d'avoir joué ainsi, et évité que Noir ne fasse la case...

PAGE 102

Othello :

1. 1. A5, forçant 2. A4 ; 3. B7, etc.
2. 1. B2 ; si 2. C2, 3. C1, etc.

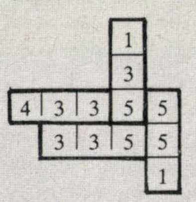
PAGES 104 ET 105

Les triminos (par Claude Abitbol) :
1. Les faces portent: blanc, un, deux, trois, quatre, cinq et six. Sept numéros possibles. Il y a trois sortes de triminos: simple, double et triple.
• Simple : prendre trois numéros parmi sept: $C^3_7 = 35$
Pour trois numéros différents (abc), il y a six permutations mais trois triminos différents.
(abc) = (cba)
(cab) = (bac)
(bca) = (acb)
Soit: 35 × 3 = 105
Il y a 105 triminos simples.
• Double : prendre deux numéros parmi sept: $C^2_7 = 21$
Pour deux numéros donnés (ab), deux possibilités de doubler un des numéros: (aab) et (abb).
Pour un double: (aab), trois permutations mais deux sortes de triminos différents.
(aab) = (baa) et (aba)
Soit 2 x 2 x 21 = 84
Il y a 84 triminos doubles.
• Triple : il y a sept triminos triples
D'où : 105 + 84 + 7 = 196
Un jeu complet de triminos comporte exactement 196 pièces.
Somme des faces :
196 × 3 = 588 faces (: 7 = 84)
21 × 84 = 1764 points = total des points.

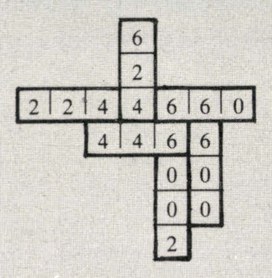
2. Une solution du carré magique de triminos : la somme est 15

5	0	1	3	3	3
3	4	6	0	1	1
1	5	2	3	4	0
6	3	0	1	2	3
0	0	0	6	4	5
0	3	6	2	1	3

3. des deux "carrés" ; d'autres existent



des trois "carrés" ; d'autres existent



PAGE 106

Mots croisés (par Benjamin Hanuna) :

facile :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	S	A	C	R	O	S	A	I	N	T	■	A	B	B	E
2	O	L	E	O	D	U	C	■	O	R	A	G	E	U	X
3	M	A	R	I	E	■	E	P	U	I	S	E	T	T	E
4	M	I	E	■	■	C	■	R	E	T	I	N	E	■	R
5	E	S	B	R	O	U	F	E	■	U	L	■	S	E	C
6	L	E	R	O	T	■	A	F	F	R	E	S	■	C	I
7	I	■	A	M	I	T	I	E	■	E	■	T	R	U	C
8	E	C	L	A	T	A	N	T	E	■	T	R	I	E	E
9	R	E	■	N	E	V	E	■	P	A	R	A	■	L	■
10	■	N	E	F	■	E	S	T	E	R	■	P	A	L	E
11	E	T	A	L	E	R	■	E	L	A	B	O	R	E	R
12	C	R	U	E	■	N	O	N	E	■	U	N	E	■	M
13	H	A	■	U	N	I	O	N	■	E	S	T	■	S	I
14	E	L	E	V	E	E	■	I	N	S	T	I	T	U	T
15	C	E	■	E	T	R	E	S	■	T	E	N	A	C	E

difficile :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	I	C	O	S	A	E	D	R	E
2	M	E	T	I	S	S	E	E	S
3	P	R	A	T	I	Q	U	E	S
4	E	D	I	T	E	U	R	■	U
5	R	A	S	E	■	I	N	R	I
6	M	G	■	L	Y	R	E	■	E
7	E	N	F	L	E	E	■	R	■
8	A	E	R	E	S	■	A	O	R
9	B	■	A	S	S	I	D	U	E
10	L	I	N	■	I	G	N	E	E
11	E	N	C	O	R	N	E	E	S

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

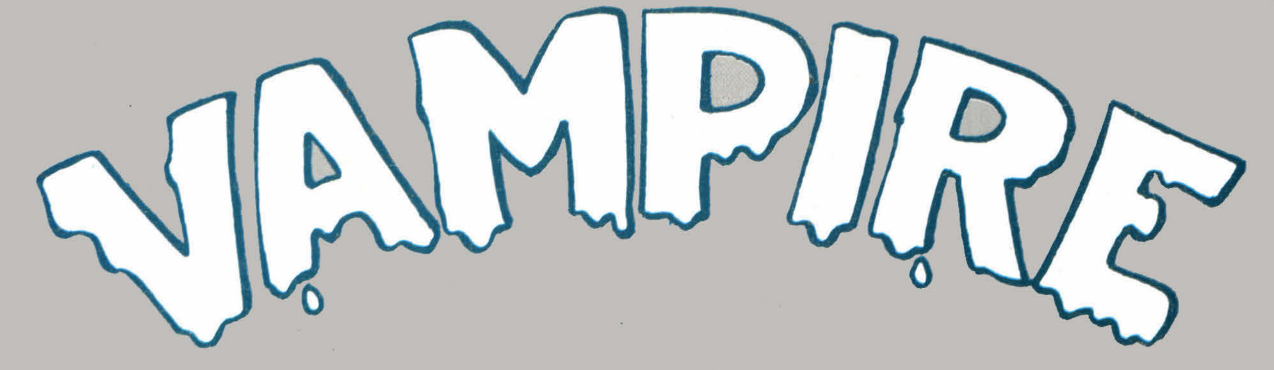
Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy,
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 124 500 exemplaires.


20 CIGARILLOS
ORMOND
MECCARILLOS
CIGARILLOS EXTRA-FINS



Il vaut mieux ne pas y jouer la nuit.

Illustration Garcia

conception : Creabilis innovation Lyon





